PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY



NUMERO 34

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

EL LEGENDARIO TONY VUELVE POR MAS

CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX

¡EL REGRESO TRIUNFAL DE LA MASCOTA DE SONY EN PLAYSTATION 2!

Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS Y PREVIEWS!

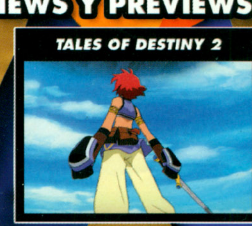
SILENT HILL 2



MAX PAYNE



TALES OF DESTINY 2





Y TAMBIEN: SPIDERMAN 2 • X-MEN 2 • SPY HUNTER • JET SET RADIO FUTURE

Los Mejores Dealers

CAPITAL FEDERAL
GRAN BUENOS AIRES Y EL INTERIOR DEL PAIS

CRAZY GAME Corrientes 4814 Almagro	**TITANIC COMICS** Av. Rivadavia 5108 loc 307 Caballito	**PLAY MANIA** Av. Rivadavia 6720 loc 14 Flores	**SALA 1** Salguero 1954 Palermo
WIZARD Acoyte 495 Caballito	**PLAY GAME** Nagoya 3154 Villa del Parque	**D.G.L. GAMES** Lope de Vega 3074 Devoto	**MAGIC GAMES** Bucarelli 2315 Villa Urquiza
NEMESIS Soldado de la independencia 1165 Belgrano	**CYBER CLUB ARENA** Vidal 2527 Belgrano	**COMPUSERVICE** Av. San Juan 2144 Constitución	**VIRTUAL PLAY** Carhue 49 loc 79 Liniers
FREE TIME VIDEO Lope de Vega 1690 Monte Castro	**PLAYMANIA** Av. Pueyrredon 438 Once	**KID'S GAMES** Uriburu 1698 Recoleta	**NINO EXPRESS** Alem 260 Monte Grande
VIDEO CLUB LIBRA Bartolomé Mitre 485 Luján	**KOOPA TROOPA** Calle 14 N° 5023 Berazategui	**SANDOKAN** Av. Luro 6056 La Ferrere	**DARTAGNAN** Av. Rivadavia 14048 Loc 2 Ramos Mejía
GAME EXPRESS KIDS Alsina 344 Quilmes	**EL GENIO** Valentin Gomez 7065 Del Viso	**BLOCKOUT** 25 de Mayo 408 Moron	**STATION GAMES** Italia 1176 Loc 8 San Antonio de Padua
MARFER Ayacucho 1476 Florida	**KNOW HOW SISTEMAS** 9 de Julio 1452 Lanus	**DARTAGNAN** Arieta 3199 San Justo	**WINNERS VIDEO JUEGOS** Alem 996 Jujuy
PLAY GAMES Shopping Torres del Sol Loc 231 Pilar	**VIDEO FIESTA** Zuviria 5059 Loc 12 Jose C. Paz	**CONY HOGAR** Constitución 179 San Fernando	**FIXION COMICS** Necochea 345 Loc 10 Jujuy
EL CHIP Avda. Mitre 541 Avellaneda	**INDEX COMPUTACIÓN** Senador Moron 1112 Bella Vista	**GAME OVER** Diagonal Brown 1445 Adrogue	**EL TREBOL** La Patria 3045 Villa Tesei
VIDEO MUNDO Catamarca 24 Mendoza	**ANITA VIDEO JUEGOS** Muñecas 150 Tucuman	**TEMPO VIDEO JUEGOS** Maipu 151 Tucuman	**MACROSS** Brown 217 / Belgrano 9 Bahia Blanca
JUNIOR GAME Dean Funes 274 Córdoba	**VYF** Juan B. Justo 1355 Mar del Plata	**STYLO** Calle 64 N° 2946 loc 26 Necochea	**BIG GAME** Dean Funes 158 Córdoba
MORTAL GAME Belgrano 3458 Loc 64 Buenos Aires	**ESTACION PLAY** M. Acosta 167 Buenos Aires	**MIX HOUSE** Irigoyen 334 Buenos Aires	**CLUB TAKU** Cabildo 2280 Loc 18 Buenos Aires

INDEX

INDICE

ESTE MES EN NEXT LEVEL



















36



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



24

UNREAL CHAMPIONSHIP



34

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

FIRST APPROACH / FINAL TEST


26 WRATH


50 HALF-LIFE

EDITORIAL

Y sí... la cosa anda para atrás. Y es inevitable preguntarse: ¿¡qué demonios nos está pasando!? Gente muriendo al otro lado del mundo, virus contaminando todo lo que tocan, la economía mundial flaquea como una enferma terminal, los recursos naturales cada vez más limitados... En la Argentina, la situación no es mucho mejor. Nos pagan con patacones que nadie acepta. ¿Llegar a fin de mes con plata en los bolsillos? hmmmm... no, no lo creo. No hay trabajo. La pobreza aumenta. Y nadie nos da una solución.

Parece el escenario de un videojuego ¿no? Sí, lo parece... desgraciadamente, no lo es.

¿Y que tiene que ver todo esto con la Next Level que tienen entre manos? Mucho.

Sabemos que las cosas no están fáciles para nadie. Sabemos que los 4 pesos con 90 que te cuesta la revista es mucho dinero por como están las cosas hoy en día. Sabemos que, tal vez, dejaste de darte algún gusto solo para poder hacerte con un ejemplar de esta revistilla. Y, por sobre todo, sabemos que es nuestro deber hacerte olvidar de los avatares de la vida moderna, aunque más no sea por un ratito. Y nos tomamos nuestro trabajo muy en serio, podes estar seguro. Le estamos dedicando nuestras almas a cada página de Next Level para recompensarte. Sí, a vos. Al que está leyendo esto ahora. Porque lo que somos, te lo debemos a vos. Y mientras vos estés ahí, nosotros vamos a estar acá. Contá con eso.

Estamos muy orgullosos de este número. Nos quedó de rechupete. Y bien valieron las noches desveladas, detrás del monitor, tecleando a más no poder con el ímpetu que nos otorga la cafeína. No te voy a decir todo lo que te espera, porque al dar vuelta la página, vos mismo lo vas a descubrir. Pero dejame cerrar esta editorial citando la letra de una canción de una de mis bandas preferidas.

"No hay fracaso más rotundo, que haberse venido al mundo, pa´ aburrirse y nada más..."

Yeaaaaahhhhh, asi que... ¡vamos a divertirnos juntos!

Maximiliano Ferzzola
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

REDACTORES
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTACION COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORAN
Carla Callegari
Durgan A. Nallar
Rodolfo Laborde
Bruno Valenti

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

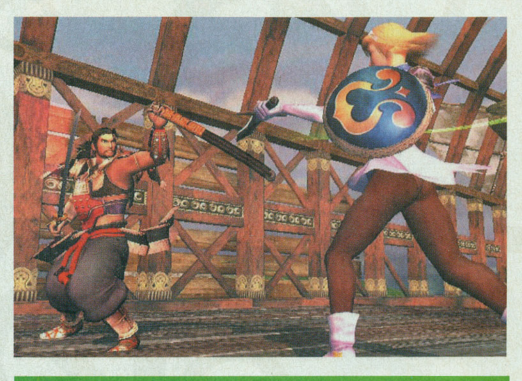
Next Level es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898 11º G (1425) Teléfonos: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Octubre de 2001

¡MÁS DETALLES SOBRE SOUL CALIBUR 2!

A CUENTA GOTAS SURGEN DETALLES DEL JUEGO DE LUCHA DE NAMCO

Serán, por ahora, tres los personajes nuevos en Soul Calibur 2 que se conocen. Por un lado tendremos a Cassandra, la hermana menor de Sophitia. Hong Yung Sung será otro de los nuevos personajes quien estará comandado por Hwang Sung Kyung. Talim es el último personaje nuevo conocido, pero de el solo se sabe su nombre. Mitsurugi Heishiro y Astaroth están de vuelta, para el deleite de sus fanáticos. Namco dijo que Soul Calibur 2 está completo en un 30% y se acaba de anunciar que este fenomenal juego de lucha saldría para GameCube, PlayStation 2 y Xbox.







TEKKEN ADVANCE

A ESTAS ALTURAS, YA NADIE DUDA DEL PODER DE LA GBA



Los fanáticos de las luchitas, deberían estar más que emocionados al saber que esta conversión marcha sobre rieles. Namco se toma muy en serio estas cosas y, como prueba, nos mandaron unas fotos que están espectaculares. El título que veremos en la GBA no será otro que Tekken 3, renombrado a Tekken Advance por motivos obvios. Pero todo lo que se vio en la PlayStation, prometen, no faltará en esta versión. Nueve personajes jugables y un modo link para dos jugadores. Ok, Tekken Advance se ve en 2D, pero habrá efectos rotacionales que simularán un efectito pseudo 3D más que interesante. También, claro, se han simplificado los controles ya que en la GBA no existen tantos botones como en la PSX. Solo un botón para piñas y otro para pataditas. Este título, junto a Super Street Fighter II Turbo Revival son toda una promesa que los poseedores de GBA no querrán dejar pasar.

NEZMIX

OTRO TÍTULO PRESENTADO EN LA XBOX PREMIERE DE TOKIO

De los mismos que estuvieron detrás de Wild Arms, ahora se nos viene un título donde habrá que manejar, a través del ratón jefe, a toda una banda de ratones cuya misión es eliminar a los ratones de la banda enemiga. Los escenarios serán ambientados en los distintos lugares de una casa común y corriente y habrá que usar la cabeza para ser los ratones dominantes del hogar. Primero hay que encontrar al grupo enemigo, a través de los peligros que oculta la casa para luego fajarlos como ratas. Más detalles luego de la Tokyo Game Show. Luego les decimos...



GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

UNA AVENTURA DE PIRATAS PARA LA XBOX DEL CREADOR DE LARA CROFT

Acción, misterio, romance y venganza en una aventura de piratas que se las trae. Rhama es el capitán de la nave Endeavour, con todo el carisma de un pirata émulo de un Kirk Douglas animado, y será el encargado de encontrar un poderoso artefacto para eliminar el mal que se cierne sobre esta tierra fuera de época pero llena de legendarios peligros. Toby Gard, el creador de Lara, es el diseñador responsable detrás del proyecto. Galleon no solo será para Xbox, una versión de GameCube y PC también está en camino.



No empieces a los gritos que llamo a los muchacho del barco, ¿eh?





¡SE CANCELÓ SHENMUE II PARA LA DREAMCAST DE USA!

POR AHORA, SHENMUE II SOLO PARA XBOX

En el pasado Tokio Game Show, Sega pinchó el globo a muchos usuarios de Dreamcast que esperaban poder jugar la segunda parte de Shenmue. Bueno, gente, no va a poder ser. Solo la versión japonesa del juego verá luz en la DC, mientras que aquellos que quieran jugarlo en ingles, tendrán que comprarse una Xbox y esperar por esta versión. "Queremos crear un ciclo de vida para los productos, más allá de la Dreamcast" -arguye Bellfield, uno de los responsables detrás de la decisión - "Estuvimos mirando la data financiera que los distribuidores nos mandaban sobre la Dreamcast. Los números no fueron lo suficientemente elevados y tuvimos que ver otra manera de traer la versión norteamericana de Shenmue II. El nivel de marketing que Microsoft planea poner detrás del titulo hará que, financieramente, Shenmue II sea mucho más viable en la Xbox."
Shenmue II saldrá para la Xbox en la primavera de 2002. Una lástima...

SONY COMPRÓ EL 19% DE LAS ACCIONES DE SQUARE

TODO GRACIAS A LA PELICULA...

Debido a las perdidas que Spirits Within le ocasionó a Square, la empresa japonesa vendió 11.2 millones de acciones a Sony a un costo de 1.330 yenes por acción, un total de 124 millones de dólares. Esto convierte a Sony en el segundo más grande accionista de Square. Aún no se han especulado sobre las repercusiones que esto podría traer sobre la compañía de los Final Fantasy. Pero se cree que a partir de ahora, habrá muchos más títulos exclusivos para la consola de Sony. En la misma línea de noticias, tanto Enix como Namco se han asociado con Square para el desarrollo de juegos. Uniones que creemos darán sus frutos en cuanto comiencen a producir.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Y SEGUIMOS RECIBIENDO MEDALLAS DE HONOR

Electronic Arts este mes reveló nuevas pantallas del esperado Medal of Honor: Frontline. Para los que se perdieron, Frontline será un FPS basado en la Segunda Guerra Mundial en donde luchamos contra los Nazis en el papel de Patterson quien debe infiltrarse en Alemania para desbaratar los planes de una nueva y experimental arma Nazi. 15 misiones y más de 20 armas de época con la música de Michael Giacchino.

Medal of Honor: Frontline saldrá en marzo del 2002. Mientras tanto, disfruten las fotos.



PROJECT EGO... Y ALGO DE DATA

PETER MOLINEUX SE HACE EL MISTERIOSO

Crea tu propia historia de vida desde la niñez hasta la muerte.
Cría un niño inexperimentado en uno de los seres más poderosos del mundo.
Elegí el camino recto o dedica tu vida vida al mal.
Los músculos se expanden con cada proeza de fuerza y la voluntad con cada trabajo de ingenio.
La obesidad sigue a los glotones.
La piel se tuesta con la luz del sol.
Y se blanquea con la luz de la luna.
Gana cicatrices en batallas y líneas de experiencia con la edad.
Cada persona que ayudes...
Cada flor que pises...
Cada criatura que mates...
Cambiará el mundo para siempre.
¿Quién serás?
Más enganchados no podemos estar...



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM EN CONSOLAS

CUANDO LOS CHICOS DUROS SE JUNTAN...

Se acaba de confirmar que SWAT: Global Strike Team verá luz en la Xbox, así como en otra consola de nueva generación todavía no confirmada. SWAT será un juego en primera persona de combate táctico que combina elementos estratégicos con acción descerebrada. La historia nos sitúa en el año 2020 y somos los chicos buenos, defendiendo a los civiles de asquerosos terroristas y basura corporativa que amenaza la paz mundial.

Las dos versiones se dejarán ver en la primavera del 2002 junto a otro juego de Argonaut conocido como Orchid. La Xbox está de suerte...

YAGER, AVENTURAS Y COMBATE AÉREO

OTRA DELICIA DE XBOX PARA AQUELLOS CON PALADAR DELICADO

Pocos detalles se saben de este Yager -que nada tiene que ver con el de los Rolling Stones- salvo que será una loca mezcla de géneros -acción y aventuras en 3D y combate aéreo tipo arcade-, que deberemos luchar contra cospiraciones malditas y que son 20 los personajes que pululan por ahí. Además de un multiplayer antológico prometido y una calidad gráfica del carajito.





BRUTE FORCE XBOX

UN JUEGO DE COMBATE TÁCTICO, EN TERCERA PERSONA Y QUE PARECE UN RETAZO DE SUEÑO

Un francotirador -Flint-, un trooper de asalto -Tex-, un explorador -Hawk- y un alien poderoso como el solo -Brutus- se aprontan para la batalla de sus vidas. Malos y gruñones como ellos solos, esta fuerza de ataque será la protagonista de Brute Force uno de esos juegos que perfilan para la Xbox para aumentar una galería que no podía ser más extensa. Este juego de acción y estrategia de escuadrones en tercera persona promete desde tiritos hasta stealth y mucha mucha táctica, ya que habrá que usar el cerebrito para pasar las pantallas, switchenado entre los personajes a gusto y placer.

Cuatro serán los mundos a explorar: Las lunas volcánicas de Shadoon, llenas de magma y cultistas religiosos. El desierto del mundo de Caspian, mucha arena, sol y colonias con pocas pulgas. El hogar mundo de Ferix, un pantano gigante con mucha humedad y un calor opresivo. El puesto de avanzada de la sombra de Shrike, es un laberinto de túneles que posee una atmósfera venenosa para los humanos, iack...

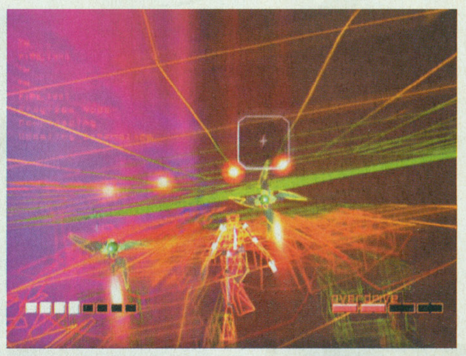
Las armas y accesorios: Miniguns, Sonic Cannons, Lanzallamas y Rayos psíquicos, trajes stealth, gafas infra-rojas y upgrades para las armas.

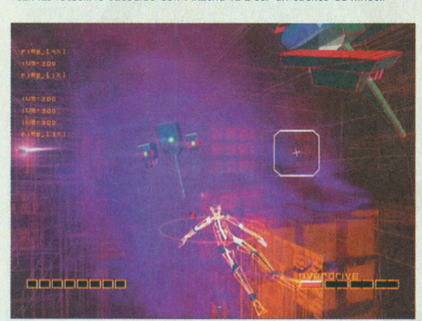
Los personajes progresan como en un RPG y está siendo desarrollado por Digital Anvil. El juego estará listo para el otoño del 2002. Ahí estaremos, al pie del cañón, informando en esta nueva guerra sin precedentes.

REZ, UN SHOOTER ORIGINAL HASTA LA MÉDULA

SÍ, PERO SOLO PARA LA DREMCAST EUROPEA... NO LIGAMOS UNA ¿EH?

El creador de Space Channel 5 nos trae un shooter ambientado en el ciber-espacio que mezcla música y acción con niveles aleatorios generados por la máquina que no puede ser más original. Se sabe ahora, gracias al Tokio Game Show, que también aparecerá en la PlayStation 2. Lo cual es bastante alentador, ya que los que estamos de este lado del gran charco, difícilmente podamos ver el juego. Solo para el mercado europeo en su versión DC, dicen. El sonido jugará un papel importantísimo. El juego comienza con un ritmo básico, que se irá complicando a medida que destruyamos a los enemigos y los gráficos de pantalla van a ir cambiando dependiendo del ritmo creando una fanfarria de colores exorbitantes y sonidos estridentes sin precedentes.
Vean las fotos... lo sucedido con Pikachu va a ser un cuento de niños..









REIGN OF FIRE, DE LA PANTALLA GRANDE A LA PLAYSTATION 2

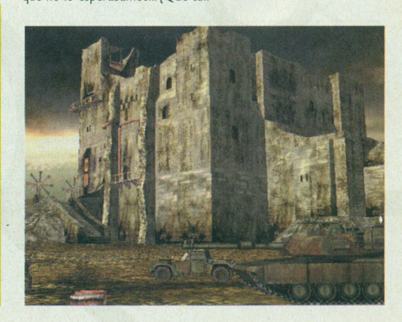
¿DRAGONES Y TANQUES JUNTOS? ESO SÍ QUE ES RARO...

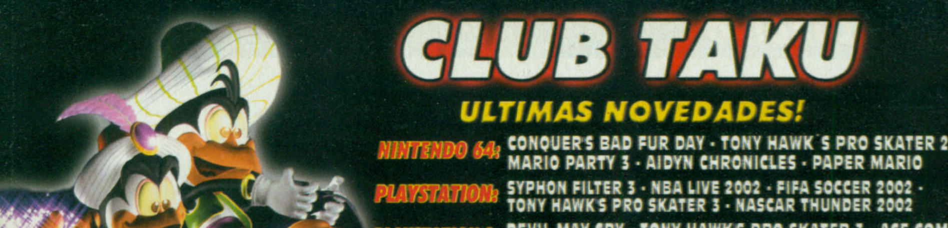
Al parecer, en este juego asumimos el rol o de un miembro de la resistencia -luchando por supervivencia- o el de un dragón cuyo único deseo es extinguir a la humanidad -me cabe más el dragón-. Porque por alguna desconocida razón, unos dragones venidos de quien sabe donde, comienzan a atacar a los humanos. Y ellos, con lo que tienen, enfrentan la amenaza. El juego se verá en tercera persona y seguirá los pasos de la película del mismo nombre -que, lógicamente, a su vez, será muy similar al juego-. De la película, no teníamos ni idea, pero prometemos investigar. Ahora, lo que se promete en el juego, es una atmósfera asfixiante y escenarios devastados donde solo una especie puede sobrevivir, y la humanidad es la menos prometedora. La música, los efectos especiales, los sonidos y la historia, dicen, lograrán que nos creamos en el medio de la película, actuando como uno de los protagonistas. Un juego raro y que no lo esperábamos... ¿Qué tul?

BC: OTRA EXCLUSIVA DE PETER MOLINEUX PARA XBOX

UN JUEGO DE ACCIÓN DEL ACLAMADO MOLINEUX QUE TRANSCURRE EN UN MUNDO PREHISTÓRICO

Project Ego fue anunciado no hace mucho por Lionhead como exclusiva para Xbox en el mundo consolero. BC se mantenía en suspenso hasta el día de hoy. A cargo del proyecto esta Intrepid Games, una subdivisión de la productora de Peter Molineux. En BC somos los pequeñitos humanos "conviviendo" con enormes y feroces dinosaurios -sí, ya todos sabemos que los humanos y los dinos nunca co-existieron, pero usa la imaginación, flaco-. Nuestro deber es unir las tribus de humanos para resistir la lucha contra los reptiles gigantes y los primates al estilo King Kong. Los escenarios serán re interactivos, dicen.
Desafortunadamente, no existe más info disponible, pero vamos a seguir de cerca este jueguín. Despreocúpense.





CLUB TAKU

ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64: CONQUER'S BAD FUR DAY - TONY HAWK´S PRO SKATER 2 - MARIO PARTY 3 - AIDYN CHRONICLES - PAPER MARIO

PLAYSTATION: SYPHON FILTER 3 - NBA LIVE 2002 - FIFA SOCCER 2002 - TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - NASCAR THUNDER 2002

PLAYSTATION 2: DEVIL MAY CRY - TONY HAWK'S PRO SKATER 3 - ACE COMBAT 4 - FORMULA 1 2001 - GRAND THEFT AUTO 3 - BATMAN VENGEANCE

DREAMCAST: NBA 2K2 - TENNIS 2K2 - BOMBERMAN ONLINE - CONFLICT ZONE

GAME BOY: LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS - DRAGON WARRIORS - POKEMON CRYSTAL - POWER PUFF GILRS -

GB ADVANCE: SUPER STREET FIGHTER 2 - DOOM - BATMAN VENGEANCE - E.T. EXTRA-TERRESTIAL - MEGAMAN BATTLE NETWORK -

GAMECUBE YA DISPONIBLE

ACCESORIOS PARA GAMEBOY

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

ACCESORIOS
DREAMCAST
SUPER NINTENDO
GAME BOY ADVANCE

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

TENEMOS LAS POKEMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

JUEGOMANIA

GAMECUBE



GAME BOY ADVANCE

SUPER STREET FIGHTER 2
BACK TRACK
X-MEN REIGN OF APOCALYPSE
BATMAN VENGEANCE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
E.T. EXTRA-TERRESTIAL
DRIVEN
DOOM
BOXING FEVER

NINTENDO 64

POKEMON STADIUM 2
MARIO TENNIS
PAPER MARIO
CONKERS BAD FUR DAY
MARIO PARTY 3
AIDYN CHRONICLES
SPIDERMAN



SONIC 2
NBA 2K2
TENNIS 2K2
NFL 2K2
PHANTASY STAR ONLINE 2

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
GRAND THEFT AUTO 3
ACE COMBAT 4
FORMULA 1 2001
SOUL REAVER 2
FIFA SOCCER 2002
TIME CRISIS II

GAME BOY



POKEMON CRYSTAL
POKEMON GOLD - POKEMON SILVER
POKEMON YELLOW (CASTELLANO)
POWERPUFF GIRLS
LEGEND OF ZELDA:ORACLE OF AGES
LEGEND OF ZELDA:O. OF SEASONS

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!



ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276

PROJECT K-X

MICROSOFT MOSTRÓ SU PROYECTO K-X, UN JUEGO DE MANUFACTURACIÓN JAPONESA



Microsoft sostuvo una conferencia de prensa -llamada Xbox Premiere- donde mostró nueve títulos. Uno de ellos fue Project K-X. Kakuto Chojin, como se le dice allá, está a cargo de Dream Publishing, conocida por juegos como Tobal y The Bouncer. Un sistema muy a lo The Bouncer para un juego que luce bastante similar en cuanto al apartado gráfico, al menos. Habrá cinco personajes jugables, por ahora, entre los que se encuentran Ninja, tenemos el otro que es muy a lo Bruce Lee, una minita que te faja y uno que nos recuerda a Johny Cage de Mortal Kombat, por último, un luchador de Wrestling.

Nada más se sabe... pero fíjense las fotos y babeen, porque pinta de lo más espectacular

ALONE IN THE DARK 4 PODRÍA IR AL CINE Y SQUARE NO PRODUCE MÁS PELÍCULAS

UN DE CAL Y OTRA DE ARENA...

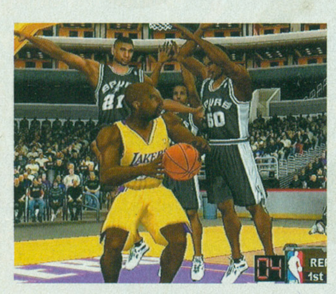
De terror ya tenemos Resident Evil: Groundzero y la pelicula de House of the Dead. Pero mejor que so sobre y no que fa falte. Así que Alone in the Dark: The New Nightmare -ese juego tan feucho en su versión PC- podría ser convertida al formato celuloide. Se comenta por la red que Angry Films está produciendo, para Dimension Films -conocida por sus pelis de terror- la aventura del inexplicablemente joven Edward.

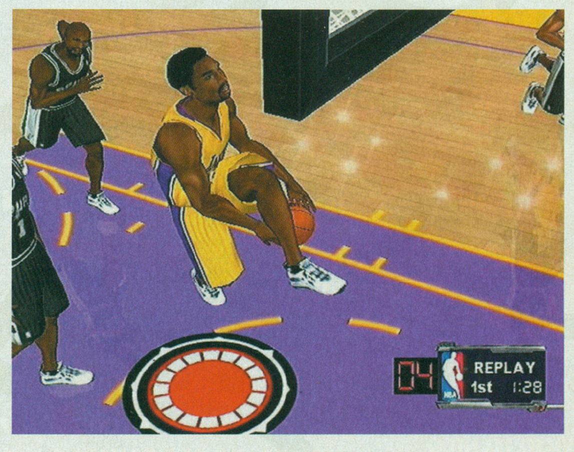
Entre otras noticias Square dijo que no va a seguir incurisonando en el mundo fílmico ya que su Final Fantasy: The Spirits Within solo les dejo pérdidas astronómicas. Pero no se preocupen, Aki volverá como personaje en alguna otra producción Square. Yeaaaahhhhh.

NBA COURTSIDE 2002

UNO DE DEPORTES PARA LOS FANÁTICOS DE NINTENDO

Leftfield está preparando el primer simulador de deportes para la GameCube y el honor, lo tiene el Básquet. Los gráficos, como verán, no lucen para nada mal y menos si tenemos en cuenta que hasta cuatro jugadores pueden andar rebotando pelotas de un lado a otro como enajenados. Las animaciones faciales, fueron modeladas al detalle para que los jugadores no carezcan de emociones y los movimientos fueron scaneados de la estrella de NBA Kobe Bryant.





GUN METAL, UNO DE MECHS PARA XBOX

RAGE DEBUTA EN LA XBOX CON UN SHOOT `EM UP EN 3D Y CON ONDA ROBOTECH



Con una onda Transformers - tipo esa lapicera que se transformaban en avión, una bobada total- estos Mechs tienen la habilidad de surcar los cielos en forma de Jets y de masacrar por la tierra en forma de Robotes de última tecnología. ¡Puro tiro! Pero a diferencia de muchos títulos de Mechs en el mercado, este se viene con un estilo de juego muy a lo shoot `em up, o sea... como un Raiden de última generación, por así decirlo. Cientos de enemigos saldrán a nuestro encuentro, miles de edificios caerán ante el poder de nuestras armas y millones de familia se quedaran sin padres que lleven el plato a la mesa. Snifffff...

25 misiones a toda acción, con una libertad bastante inusual en esta clase de juegos, ataques por aire y tierra con arsenales que dejarían bobos a los giles que se están pegando en Afganistan. Algunas misiones extras, serán opcionales. En ellas se nos pedirá que defendamos a las fuerzas aliadas para que luego, nos ayuden con todo su poder.

Ya veremos que sale de todo esto.

MÁS INFO JUGOSA SOBRE RESIDENT EVIL: GROUND ZERO

LA FECHA ES EL 5 DE ABRIL DE 2002...

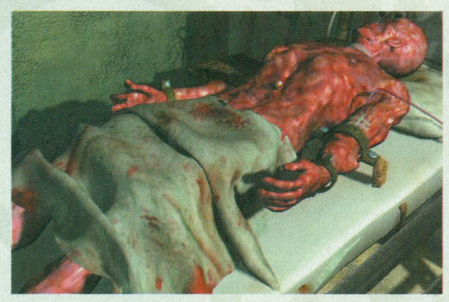
Un chico malo -desconocido- roba el T-Virus y lo tira en una base experimental. Malvado el guacho ¿eh? La base no se solo se llena de zombies sanguinolientos, sino que la computadora del lugar activa los sistemas de emergencia. Como si fuera poco, un GRAN monstruo anda dando vueltas por ahí, el mismo que los miembros de STARS debe cazar a como de lugar. El bicho este sería enorme, con la mitad del cerebro al descubierto y una lengua animatrónica laaaaaaaarga y mortífera. Me suena a Licker... habrá perritos zombies también, todos dobermans entrenados y feítos como ellos solos. Sus cabezas serán deformadas vía computadora. 200 extras personificaran al ejército zombie contra los que Mila Jovovich y equipo deberá verselas. Aparentemente el personaje de Mila, no sería de STARS sino una pobre chiquilla que se endurece por la situación. Yeahhhhhhhhhh! Ah! la película se estrena el 5 de abril de 2002, en las salas yanquies. Ni una palabra sobre su estreno en la Argentina. Esperemos que no pase directo al video...

DRUUNA MORBIS GRAVIS

UNA HEROÍNA DE HISTORIETA ERÓTICA QUE SE VUELCA A LOS VIDEOJUEGOS

Druuna nació en 1985, la época del reviente, de la mano de Paolo Eleuteri Serpieri -un dibujante italiano- y en seguida, la pulposa muchachona ganó el respeto y admiración de todos los fans del cómic. Paolo es, como les suena el nombre, italiano. Artemica, un estudio también tano de videojuegos, compró la licencia para llevar a Druuna al formato digital. El futuro está aquí y no de la mejor forma posible. La ley de la entriopía hizo de las suyas y la decadencia reina. Druuna, muerta en vida, conectada a una máquina, está en estado vegetativo esperando su liberación. Pero la computadora es contagiada por un virus y Druuna debe revivir una y otra vez las situaciones que llevaron a ese estado catatónico.

Debemos ser honestos y comentarles que jamás leímos una sola página de este cómic, pero en la carpeta de prensa se nos dice que se mantendrá la narrativa del mismo. Serán 30 los personajes principales y la protagonista resultó ser todo un dolor de cabeza para los diseñadores 3D, muchas curvas, muuuuchas curvas. Luces en tiempo volumétricas, sincronización labial y 24 niveles son las principales atracciones del juego. Además de esa pulposa niña, claro.





Druuna Morbis Gravis saldrá para PC a finales del mes en curso y para PS2 cuando el año este por terminar.

TSUGUNAI: ATONEMENT

SIGUE LA SAGA GRANDIA PERO AHORA UN TANTO MÁS EXTREMA





Evan sigue, a desgano, los pasos de su padre. El es ahora un caza recompensas. Y es su obligación, como una deuda de sangre, investigar un desastre que acarreó la muerte de cientos de personas. Muchos reinos se pelean entre sí y se cree que la causa se esconde bajo las ruinas de un viejo dungeon. Tres razas diferentes para este nuevo Grandia: Humanos, Bestias y Hadas dependiendo de cual elijamos, variaran el trato de los NPC para con nuestro personaje. El sistema de lucha, será similar al de la anterior entrega -mitad turnos, mitad tiempo real-, pero un poco más... extremo. Pero esta vez, existe un sistema llamado Synchroflash que permite, en momentos precisos, que todos los miembros del grupo se unan para un ataque devastador. En Japón, Grandia Xtreme verá luz en el otoño del 2002. Desgraciadamente no se ha anunciado, aún, una fecha de salida para USA.

GRANDIA XTREME

UN DE CAL Y OTRA DE ARENA...

Evan sigue, a desgano, los pasos de su padre. El es ahora un caza recompensas. Y es su obligación, como una deuda de sangre, investigar un desastre que acarreó la muerte de cientos de personas. Muchos reinos se pelean entre sí y se cree que la causa se esconde bajo las ruinas de un viejo dungeon. Tres razas diferentes para este nuevo Grandia: Humanos, Bestias y Hadas dependiendo de cual elijamos, variaran el trato de los NPC para con nuestro personaje. El sistema de lucha, será similar al de la anterior entrega -mitad turnos, mitad tiempo real-, pero un poco más... extremo. Pero esta vez, existe un sistema llamado Synchroflash que permite, en momentos precisos, que todos los miembros del grupo se unan para un ataque devastador. En Japón, Grandia Xtreme verá luz en el otoño del 2002. Desgraciadamente no se ha anunciado, aún, una fecha de salida para USA.



¡GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA PARA PS2 CONFIRMADO!

CUANDO GEORGE ROMERO EMPEZÓ LA HISTORIA DE LOS ZOMBIES, NO CREO QUE JAMÁS SE HAYA ESPERADO ESTA MANÍA

No hace mucho, les habíamos comentado que Capcom estaba desarrollando una versión para los arcades -fichines, bah- de un juego de pistolitas a lo House of the Dead junto con Namco. Luego, publicamos el rumor sobre una segunda parte de Gun Survivor para la PS2. Al final, resultó que ambos son el mismo juego. Deberíamos haber visto venir esta. Compatible con la Gun-Con 2, Gun Survivor 2: Code Veronica estará ambientado en... ¿adivinen? ¡En Code Veronica! ¡JA! Aparte de la versión arcade, Gun Survivor 2 para PS2 tendrá un modo llamado Dungeon, que será diferente en su planteo al original. Pero para serles sinceros, ni idea de qué la va a ir.
Les dejamos unas fotitos así sueñan...



XB

JET SET RADIO FUTURE

COMPAÑIA: Smile Bits
DISTRIBUCION: Sega
GENERO: Acción sobre rollers
FECHA DE SALIDA: Febrero 2002

El año pasado, Smilebit junto a Sega nos sorprendieron gratamente con el aclamadísimo Jet Set Radio. Su planteo original a full y sus gráficos totalmente novedosos dejaron boquiabierto al más escéptico. En aquella maravilla nos poníamos los Rollers y salíamos a batallar contra todo el que se nos pusiera adelante. Policías, bandas rivales, grupos antimotín, helicópteros y hasta la mismísima guardia nacional trataban de evitar que nuestros grafittis se lucieran por toda la ciudad de Tokio-To. Porque esa era nuestra misión, adornar, con los Rollers calzados, toda la ciudad con nuestros grafittis de diseñador y, a la vez, evitar que las bandas rivales llenaran nuestro territorio con sus sucios dibujos.

CURIOSIDAD: ¿DE DONDE SE INSPIRARON SUS CREADORES?

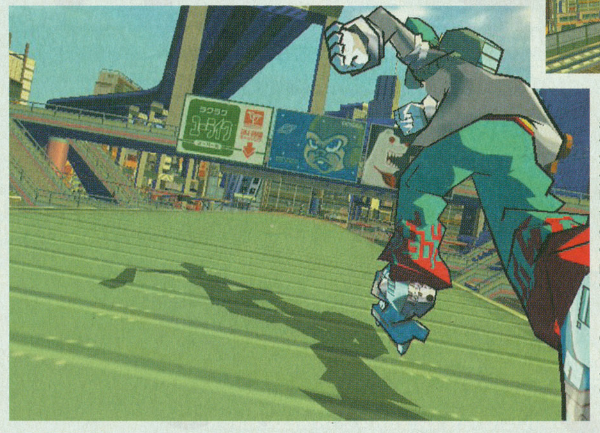
A la mayoría asombró el apartado gráfico del primer Jet Set Radio -muchos juegos están usando hoy por hoy el CelShading luego de ver lo lindo que queda- y cuando se le preguntó a Smilebit de donde se habían inspirado para tamaña genialidad respondieron que "probablemente venga de la animación japonesa de los 70, de los cómics de USA y de cualquier diseño de paquetes de comida chatarra y detergente. También, muchas películas y bandas nos sirvieron de inspiración."



EL FUTURO DE JET SET RADIO

Jet Set Radio Future -aun no es el título final- seguirá el mismo planteo que su antecesor pero, como se imaginarán, con cientos de cosas nuevas. En esta ocasión, la acción se desarrolla otra vez en la ciudad de Tokio-To, pero por el año 2024. Smilebit aseguró que esta nueva entrega sería mucho más Xtrema -Xtreme, esa palabrita que está tan de moda últimamente-. Ya vimos unos cuantos videos y les podemos asegurar que la cosa está que arde. Los gráficos son mucho mejores -lo cual es decir demasiado-, la acción mucho más rápida -existen unos turbos que retan las reglas de la física- y los escenarios impresionantes, grandes y con unas rampas estilo futurista, que asustan sólo con pensar en patinar por ahí.





La onda funkie de la música que acompaña la acción continuará siendo de la misma línea pero, nuevamente, mucho más extrema. Tanto Smilebit como Sega se asegurarán tener muchas bandas bien poperas y pesadas, onda Hard-Core, para cuando el juego llegue al mercado. Se espera un Multiplayer para jugar tanto en modo Cooperativo y Competitivo. No se ha confirmado aún las opciones online del juego, pero creemos que no pensarán, a esta altura, olvidar de ponerle alguna que otra opción para jugar por la red de redes.

Sega de América anunció que Jet Set Radio Future estará a la venta en los Estados Unidos el 12 de Febrero del 2002 y, por ahora, sólo para Xbox -aunque se está hablando de una versión para GameCube-.

POR MAX FERZZOLA

GC KAMEO: ELEMENTS OF POWER

COMPAÑIA: Rare
DISTRIBUCION: Nintendo
GENERO: Aventura
FECHA DE SALIDA: Abril 2002

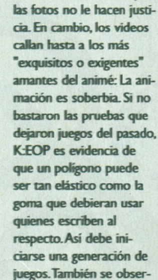
Sorry zorro, pero el primer juego programado por Rare para Gamecube es Kameo: Elements Of Power. Que la mano derecha de Nintendo considere no presentarse con uno de sus exitosos nombres es ejemplo de la originalidad que debe existir en estos tiempos y hace prever otro gran juego de la compañía inglesa.

En principio, el fin de la aventurera Kameo es encontrar seis Elemental Children. ¿Será ella el misterioso número siete? Les cuento. Primero, lejos de encontrar chicos, encuentra otra especie de criaturas. Aquí entra en el juego otra "cameo" (la traducción de esta palabra es "camafeo"; no, no es la traducción al chino: un camafeo es una piedra tallada) que mediante un rayo apuntado por la protagonista le permite apoderarse de las bestias. La acción comienza con el bicho en el bolsillo. Si bien se puede invocar a las criaturas para que nos defiendan, quienes no confíen en la AI podrán controlarlas. Esto introduce innovaciones destacables. Los japoneses y aficionados a los RPGs estarán felices por coleccionar e invocar monstruitos. No obstante, las batallas serán totalmente activas. Además, al tomar el mando de una bestia esta se hace semitransparente dejando ver en su interior a Kameo. Así, ella no pierde protagonismo por "elegir otro personaje" ni "gana movimientos" sino que hace los propios del animal poseído. Y teniendo en cuenta los 60 que habrá, el número de acciones es prácticamente incontable. Sin embargo, usar un mono sólo para pelear puede resultar monótono: La cantidad de movimientos da lugar a que el ambiente presente un desafío en sí mismo. Espero que riscos, ríos, lagos y otros accidentes geográficos requieran habilidades específicas para que la dificultad tenga más variedad.



A pesar de que la estructura de los escenarios no podrá calificarse sino hasta estar ahí, las texturas dan que criticar por ahora. En otro caso quizás no lo hubiera advertido pero, considerando los antecedentes de Rare, creo que las fotos no le hacen justicia. En cambio, los videos callan hasta a los más "exquisitos o exigentes" amantes del animé: La animación es soberbia. Si no bastaron las pruebas que dejaron juegos del pasado, K:EOP es evidencia de que un polígono puede ser tan elástico como la goma que debieran usar quienes escriben al respecto. Así debe iniciarse una generación de juegos. También se observan efectos especiales como la distorsión que crea el calor en el aire o un agua para "mojar los pantalones".





Quisiera que pongan la misma atención a la visualización de los fenómenos físicos que afectan a nuestro personaje; que en lugar de caminar parezca deslizarse desanima hasta a la mejor animación. Y si la más impresionante sombra de árbol no se refleja sobre Kameo, pierde la mitad de la efectividad.

Hablando de física, pero trasladándonos a las ondas sonoras, sólo les puedo decir que desde Jet Force Gemini todos los juegos de Rareware poseen sonido envolvente Dolby. Esperemos que este estándar se propague a otras compañías.

El estándar que todavía no se comenta es la opción multiplayer. No soy partidario de los minijuegos que solamente hacen bulto pero reconozco que una pequeña idea suele entretener cuando se juega de a muchos.

No sé ustedes pero yo siempre tuve el sueño de transformarme en un animal para aprovechar sus destrezas - y apuesto que a FerZZola le gustaría hacerse rata -. ¿Se hará realidad (o virtualidad) en Kameo: Elements Of Power? Espero poder contárselo hacia abril de 2002.



POR BRUNO "VR1" VALENTI


Replay
TODO EN VIDEO JUEGOS
PSOne
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
NINTENDO 64
GB ADVANCE
GAME BOY
Y AHORA TE PODES ENTERAR DE LO ULTIMO ANTES QUE NADIE...
WWW.REPLAYGAME.COM.AR
Reservá ya tu Nintendo GameCube



PIRATES OF SKULL COVE

COMPAÑIA: Westwood Studios
DISTRIBUCION: Electronic Arts
GENERO: Arcade / Aventura
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001

La época de los piratas era buenísima. Los tipos se lanzaban en sus enormes barcos contra cualquier nave que tuviera algo de valor. Todo era bueno: collares de perlas, doblones de oro, armas y hasta una buena carga de doncellas. ¡Pollerudas damas que tras el abordaje dejaban de serlo casi de inmediato! Época de sables lustrosos y loros al hombro. ¿Quién no soñó tener un parche en el ojo, o garfio y pata de palo? Bueno, yo sí; es copada la época de los piratas. Incluso tengo un calzoncillo negro con una calavera y dos tibias cruzadas. ¿No me envidian?

Bueno, este 20 de noviembre llega para la Play 2 un juego de piratas hecho nada menos que por una de las compañías que más clara la tiene en esto de hacernos pasarla bien, Westwood Studios. Pirates of Skull Cove pinta muy, pero muy grosso: tendrá doce hermosas embarcaciones piratas -desde una simple barcaza hasta un enorme galeón desplegando sus velas al viento- recreadas en 3D a imagen y semejanza de las verdaderas, que surcaban los azules mares caribeños allá por los años 1600 a 1700.

Estaremos metidos en la piel de una infartante morocha, la capitana Katarina de León, conocida por sus enemigos como "Black Kat", porque cruzársela a ella y a su salvaje tripulación en medio del océano siempre te trae mala suerte. Katerina anda tratando de vengar la muerte de Mara, su madre y fundadora del clan de piratas conocido como "Pirates of Skull Cove", a manos del capitán Hawke, tipo despreciable si los hay. En su búsqueda de respuestas y de un destino, Black Kat surcará los siete mares tras la sombra de Hawke.



La chica, provista de un bello lunar bien negro justo sobre los labios, no sólo es un rostro bonito; es una experta luchadora con toda clase de armas cortantes, como dagas, espadas y sables. Además, su galeón carga un arsenal escalofriante: cañones, barriles de pólvora y bucaneros, por supuesto, pero también armas tan extrañas como lanzadores de cadenas, ollas apestosas y magia. El loco arsenal se puede ir mejorando y aumentando a medida que abordemos barcos para quedarnos con su tesoro y tripulación. El objetivo es hacer que nuestro barco sea el más poderoso y temible de los Siete Mares. ¡Tanto que hasta sea capaz de embestir a los otros barcos y abrirlos como un tronco podrido para mandarlos bien al fondo!

Katerina además sabe pelear cuerpo a cuerpo (claro, con ese lomo sus adversarios se distraen y ¡zas!) y tiene un movimiento especial llamado "danza de la muerte" que descuartiza a sus enemigos en segundos. La niña va ganando habilidad y poderes con cada hechizo que consigue robar de los arcones enemigos.

En síntesis, se luchará en tierra y en el agua, barco a barco y mano a mano, echando a Hawke de las islas por las que pasemos y montando puertos seguros. Depende de cómo llevemos nuestra vida de piratas la velocidad con que avance el juego hacia su desenlace. En el trayecto nos toparemos con seres tan raros como sirenas, brujas curanderas, serpientes marinas, espectros de la niebla y calaveras de monos asesinas.

Técnicamente, una locura: gráficos coloridos, el agua moviéndose, el barco con sus velas y mástiles crujiendo, la música típica de las antiguas películas de piratas y la posibilidad de enfrentarse en combates barco a barco con un piratón amiguete en "arenas" repletas de obstáculos, trampas e islas para rodear, dándole un toque estratégico a la cosa. ¿Qué más se le puede pedir a Pirates of Skull Cove? ¿Un calzoncillo con garfio, tal vez?

POR DURGAN NALLAR

PS2 EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

COMPAÑIA: In Utero
DISTRIBUCION: Ubi Soft
GENERO: Acción / Arcade de plataformas
FECHA DE SALIDA: Diciembre 2001

Llega para PS2 un juego de plataformas en 3D de acción y aventuras en tiempo real, que promete una estética mística y aterradora al mejor estilo de los comics contemporáneos y el cine fantástico; con atractivos escenarios que remontan a extraordinarios films como "The Nightmare Before Christmas", y una música que logrará atmósferas inquietantes.

QUE LOS CUMPLAS ¿FELIZ?

Cyprien cumple diez años, y sus amigos del orfanato tienen la gran idea de hacerle una fiesta sorpresa. Claro, ellos no saben que sus padres fueron asesinados justamente en una fecha como ésta, y que lo último que desea este niño es festejar. Pero rápidamente se dan cuenta cuando la profunda depresión y furia de Cypriens se manifiestan en una energía negativa que abre un portal, y los succiona a todos llevándolos a un universo extraño. ¡Linda forma de arruinar una fiesta!

En el papel del ahora muy arrepentido Cyprien nos encontraremos en una tierra de pesadilla, corrupta por una amenaza que domina a sus habitantes; y nuestro trabajo será buscar a nuestros amigos, luchar con las horribles criaturas que pueblan el lugar (duendes, insectos gigantes, humanoides, etc.) rescatarlos de las garras de unos malignos gemelos que los tienen prisioneros, darles su merecido (como todo héroe que se precie) y encontrar el camino de vuelta hacia el orfanato.

Ok, es una tarea difícil para un niño pequeño; pero si tenemos en cuenta que estaremos en un mundo paralelo donde la realidad puede alterarse, y a esto le sumamos una fértil imaginación causada por el fanatismo hacia las historietas de superhéroes, el resultado es nada menos que la posibilidad de convertirnos (cuando lo creamos necesario) en "Super Cyprien". Y ahí es cuando la verdadera diversión comenzará.

Con un estilo similar al "Rayman2" el contenido gráfico de un nivel muy elevado será una de las mejores virtudes, sobre todo en lo referente a texturas; y los diseños de escenarios y personajes serán tan elaborados como originales.



Contaremos con ocho islas diferentes que forman los distintos niveles conformados por 76 fases, las que deberemos recorrer a lo largo y a lo ancho, buscando pistas e interactuando con otros personajes. Algunos saltos y pasajes podrán ser bastante arriesgados, y será necesario saber cuando utilizar a Super Cyprien para seguir avanzando.

Este Evil Twin es uno de los títulos más esperados para la consola de Sony, y llegará a nuestras PlayStation gracias a Ubi Soft e In Utero, que unieron sus conocimientos en gráficos, sonido y jugabilidad de alta calidad, para desarrollar nuevos mundos y conceptos, en esta aventura que asegura horas de completa diversión.

POR CARLA CALLEGARI



MAX PAYNE

COMPAÑIA: Remedy
DISTRIBUCION: 3D Realms
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2001
GENERO: Acción en estado puro

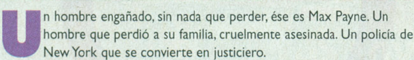




Un hombre engañado, sin nada que perder, ése es Max Payne. Un hombre que perdió a su familia, cruelmente asesinada. Un policía de New York que se convierte en justiciero.

Habiendo hecho su paso triunfal por la PC, este nuevo juego de Remedy saldrá para PS2 y Xbox.

Max Payne es, sin duda alguna, uno de los juegos más esperados por los usuarios de PS2. Mucha acción y una onda a The Matrix, son los principales motivos de esto.



¿KEANU PAYNE O MAX REEVES?

Quienes no conozcan de qué va este juego, voy a contarles un poco.

En Max Payne se implementó un sistema llamado Bullet Time. Este consiste en que, cuando lo activamos, el juego se pone en cámara lenta. Mientras dura, vemos cómo las balas rozan nuestro cuerpo, los enemigos que van cayendo como bolsas de papa; vemos la acción del momento pero más lenta. ¿Para qué servirá esto?, podrán preguntarse. Para zafar de situaciones difíciles, ya que cuando todo se pone en cámara lenta, la mira de las armas sigue a velocidad normal, permitiéndonos apuntar a nuestros enemigos en medio de la balacera. Después de haberlo jugado por unas 12 horas en su versión de PC, puedo asegurarles que el Bullet Time agrega mucha emoción al juego; es como una escena de The Matrix.

Como dije, el BT puede activarse cuando queramos, aunque no es infinito, sino que dura un breve período de tiempo. Para saber cuántas veces podremos usarlo, tendremos que estar pendientes de un reloj de arena que tenemos en pantalla. Cada vez que activemos el BT, este reloj comenzará a consumirse, y para recargarlo tendremos nada más que deshacemos de enemigos. Así de simple. Además, mientras lo usemos, escucharemos los pausados latidos de nuestro corazón; adrenalina al por mayor.





Max Payne utiliza un motor gráfico propio, por lo que podrán apreciar en las capturas, las cuales corresponden a escenas reales: los detalles, efectos de explosiones y demás son algo de no creer. ¡Sólo esperemos que no se arrastre! El juego se desarrolla de noche, en un ambiente oscuro y en las frías calles de una New York arrasada por una tormenta de nieve. Los escenarios son realmente grandes, y todos los detalles fueron muy bien cuidados.

A medida que vayamos pasando niveles, o entre medio de éstos, el juego nos irá mostrando cómo se va desarrollando la historia -que por cierto es muy atrapante- mediante voces y algo así como las tiras de un cómic.

Nuestro arsenal contará con armas reales, como snipers -cuando disparamos con la mira puesta, podremos ver el recorrido de la bala-, escopetas, granadas, ametralladoras, pistolas dobles, uzis, un bate de béisbol, bombas molotov y otras más.

Max Payne constará de mucha acción, momentos de tensión y adrenalina al por mayor, de eso quédense tranquilos.

Saldrá a la venta para cuando estén leyendo esta nota y, estoy casi convencido, será un juego como pocos para la negra de Sony.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO




San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
TE TRAEMOS EL
MAXIMO PODER 128b
Y
LA DIVERSION...
...AL CUBO
NINTENDO GAMECUBE
The World GAME
SEGA
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
NINTENDO GAMECUBE
THE WORLD
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218

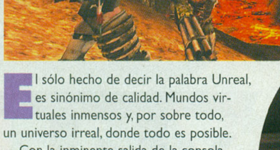
XB

UNREAL CHAMPIONSHIP

COMPAÑIA: Digital Extremes
DISTRIBUCION: Infogrames
FECHA DE SALIDA: En algún momento de 2002
GENERO Arcade 3D







El sólo hecho de decir la palabra Unreal, es sinónimo de calidad. Mundos virtuales inmensos y, por sobre todo, un universo irreal, donde todo es posible.

Con la inminente salida de la consola de Microsoft muchas compañías se dedicaron a producir títulos para ella, y Unreal Championship es uno de los mejores aciertos, ya que seguramente será un juego de acción como pocos.

¿REAL O IRREAL?

Al igual que Unreal Tournament y Quake III Arena (ambos juegos que ya salieron para PS2 y DC), Unreal Championship estará basado en el juego multijugador.

Está siendo desarrollado con un motor gráfico totalmente nuevo, que la gente de Digital Extremes programó en exclusiva para este UC y, en un futuro, para utilizarlo para otros juegos en otras plataformas.

Por lo que podrán apreciar en las capturas, los modelos tienen una definición acorde a las circunstancias. Están llenos de polígonos (más de 7.000) y, además, tendrán expresiones faciales para expresar todo tipo de emociones, además de voces.

Los escenarios serán inmensos, y con detalles que pocas veces veremos en juegos para consolas. Las texturas del juego estarán en alta resolución. Esto quiere decir que podremos acercarnos a una pared, por ejemplo, y ver cada uno de los detalles de ésta.

Para complementar lo concerniente a la parte gráfica, hay que destacar que el juego podrá variar su geometría en tiempo real. Tal cual se pudo apreciar en Red Faction para PS2, podremos romper más del 50% del escenario. No utilizará el Geo-Mod, sino una variante propia. Esto podremos usarlo como estrategia para atrincherarnos, o simplemente para ver todo el poder de la consola.

Otro interesante apartado que tienen los FPS, es el sistema de las armas, y Unreal Championship no se quedará atrás. Los competidores comenzarán cada uno de los encuentros con una arma sola, y deberán hacerse de más armas, municiones y armaduras recorriendo el mapa, tal cual pasa en UT y Q3.

Además, cada una de las armas tendrá un disparo primario y uno secundario y, en algunos casos, un tercer modo de disparo que se hará combinando los dos primeros.

Los jugadores irán obteniendo premios a medida que vayan pasando niveles. Esto les servirá para subir el nivel de juego, y para ir habilitando pantallas. Es una excelente idea, si tenemos en cuenta que también servirá para que cada uno avance progresivamente.

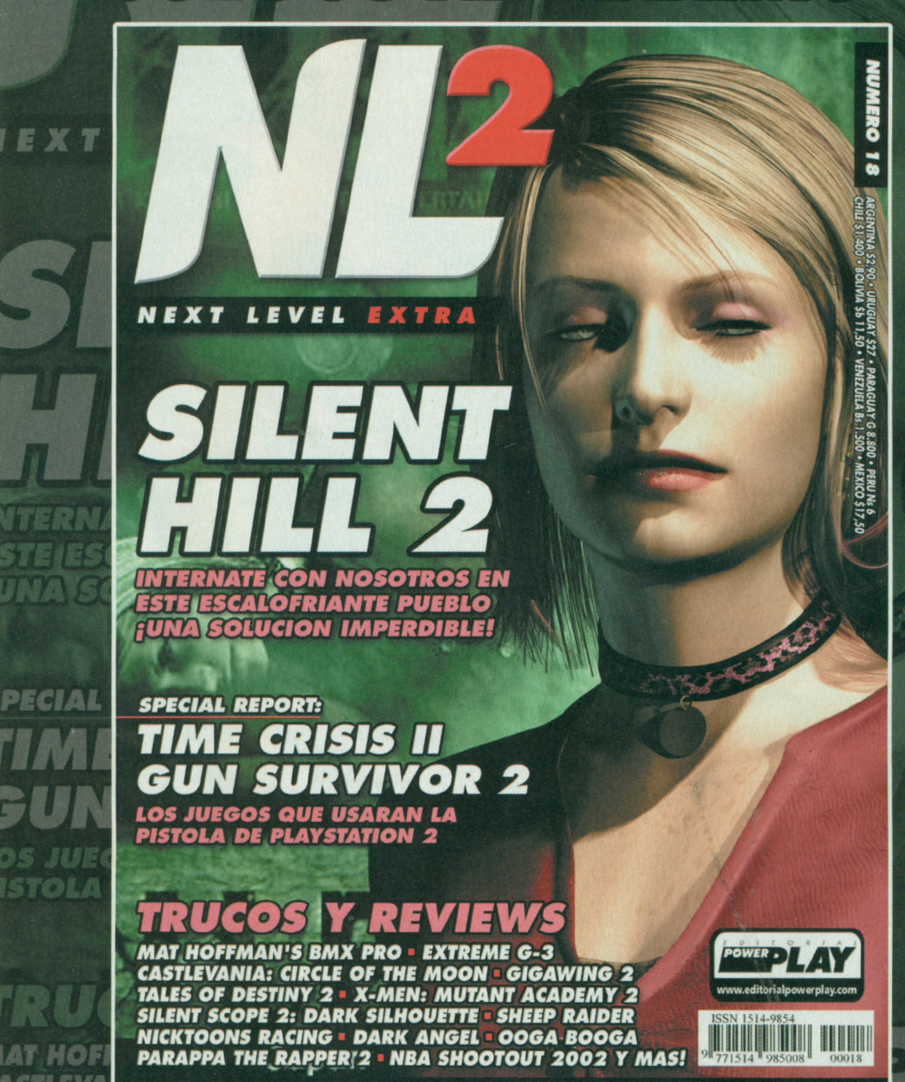
Unreal Championship se viene con todo. La saga que lleva su nombre es un clásico en el mundo de las consolas y computadoras, y ahora se mete de lleno en las Xbox próxima a salir.

Vayan afilando la puntería, porque la van a necesitar.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO



TODO LO QUE NECESITAS PARA APROVECHAR TUS JUEGOS AL MAXIMO



CHILE $1.400 • BOLIVIA $b 11.50 • VENEZUELA Bs 1.500 • MEXICO $17.50

WRATH

Esto, junto con las fabulosas capacidades gráficas de la Xbox -capacidades que serán exprimidas al mango, según dicen por ahí- cortaría de raíz la posibilidad de caer en el clásico juego efectos increíbles-historia idiota o viceversa. Yo no sé ustedes, pero soy de los que creen que antes los videojuegos tenían guiones mucho más copados que los de ahora (¡no siempre, claro!), por eso lo de sacarle el polvo a una idea vieja, y a eso meterle los gráficos que se logran hoy día, es una propuesta que al menos a mí me va muy bien.

PROTOTYPE 9/2001

Centauros, Hydras, Golems de Hierro, Unicornios, Colosos de Fuego, Tortugas Gigantes, Demonios, Grifos, Arañas, arenas de combate en medio de terrenos peligrosísimos, ataques mágicos masivos y golpes brutales, poderes especiales a troche y moche, todo esto y mucho más conformarán el nuevo proyecto que cobró vida hace apenas dos meses en los cuarteles de The Collective, en la zona sur de California. Sí, Wrath (Odio) recién va tomando forma, pero ya deja entrever un potencial digno de aquellos títulos que venden sistemas -en este caso Xbox-, y que sin lugar a dudas hará las delicias de todos aquellos que amamos juegos como Magic: The Gathering, Warhammer Fantasy, las partidas de rol de Dungeons & Dragons, o cualquier otra cosa relacionada de una u otra manera con la mitología.

PROTOTYPE 9/2001

LO MEJOR DE DOS ÉPOCAS

Pareciera ser que el segundo gran proyecto del equipo conocido como The Collective (recordemos que el primero es Buffy The Vampire Slayer, también exclusividad de la máquina de Mr. Bill) no sería 100% original, sino que tendría un par de ideas "prestadas" de clásicos de los años 80. De hecho, los mismos capos de la compañía desarrolladora no tuvieron el menor problema en reconocer durante un reciente reportaje que su futuro título orientado a la acción/ estrategia, y con bestias descomunales a lo Black & White, va a tener grandes similitudes con un juego que volviera loco a más de uno durante el reinado de la querida Commodore 64: nos referimos a Archon, el juego onda ajedrez con monstruos en 2D de Electronic Arts. ¡Hay que reconocer que los chicos saben bien de donde afanar, ¡je!

PROMESAS Y MÁS PROMESAS

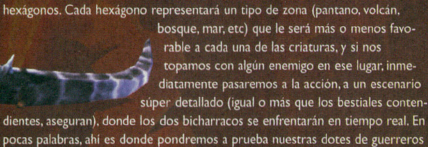
Teniendo en cuenta que el juego cumplió recién dos meses de desarrollo y que sale para algún momento de 2003, supongo que no les costará creerme si les digo que la







info todavía no abunda precisamente. Sin embargo, nos enteramos que la mano viene más o menos así: nosotros controlaremos un ejército completo de bichos de las más diversas características (por cierto, estos seres se dividen en cuatro clases: Light Order, Light Chaos, Dark Order y Dark Chaos). Pinta que nuestra misión será dominar todo un mapa fantástico -hete aquí la parte estratégica de Wrath-, repleto de detalles y pequeñas animaciones, y dividido en hexágonos. Cada hexágono representará un tipo de zona (pantano, volcán, bosque, mar, etc) que le será más o menos favorable a cada una de las criaturas, y si nos topamos con algún enemigo en ese lugar, inmediatamente pasaremos a la acción, a un escenario súper detallado (igual o más que los bestiales contendientes, aseguran), donde los dos bicharracos se enfrentarán en tiempo real. En pocas palabras, ahí es donde pondremos a prueba nuestras dotes de guerreros -si es que realmente las tenemos-, tomando control directo de nuestro monstruo. Cabe mencionar que no sólo se podrá vencer al contrario con ataques físicos y magia, sino que además podremos ingeniárnoslas para destruir al otro tirándolo a la lava, o al fondo del mar, por poner sólo un par de ejemplos. Claro está que no le vamos a hacer gran cosa a una Tortuga Gigante si la tiramos al mar, pero sí a un Golem de Hierro. ¡Elemental, Watson! James Farley, Jefe de Diseñadores de Wrath, comentó que para las criaturas del juego se tomó como base la mitología de varias partes del mundo, las cuales fueron estudiadas, mezcladas y transformadas a sus necesidades. "...hemos tomado la mitología de diferentes culturas con el fin de encontrar lazos en común", comentó Farley. Y agregó: "Queremos que nuestras criaturas tengan lugar en la imaginación colectiva, pero a la vez darle algo a los jugadores que nunca hayan visto antes". Si la cosa continúa como hasta ahora, es muy probable que lo logren...



Aparte de tener unos gráficos de antología (voceros de la compañía aseguraron que los personajes estarían compuestos por cerca de 15.000 polígonos cada uno), Wrath aprovechará las capacidades online de la Xbox, pudiendo ser disfrutado de 1 a 4 jugadores vía LAN, con una sola consola, o por medio de la sagrada Internet, tanto en modo cooperativo como competitivo. ¡La maza, vieja!

¡PERO... FALTA BOCHA PARA EL 2003!

Y... sí. Para entonces puede que se hayan olvidado de este título, de la nota, quizás de todo. Pero bueh, convengamos que juegos grossos como éste no caen del cielo todos los días. Acaba de aparecer en la red de redes la página oficial de Wrath, con muchas imágenes de ésas que sacan el hipo, bocetos y varios wallpapers, así que por lo menos tendrán algo para entretenerse hasta que llegue el día del tan anhelado "estreno".

Se tiró también la posibilidad de desarrollar versiones para otras máquinas, pero eso no sucedería hasta la salida del Wrath versión Xbox, de manera que podríamos ser abuelos para cuando aparezca en la PS2 o la Gamecube de Nintendo.

¿Y? ¿Hay o no hay ya suficientes motivos como para comprarse una Xbox?

POR FITO LABORDE

COMPAÑIA: The Collective
DISTRIBUCION: No hay información disponible
FECHA DE SALIDA: Mediados 2003

XB



EL ANIME Y LOS VIDEOJUEGOS

2DA. PARTE - LOVE BYTES: EL PROFESOR PATOLAN CUMPLE NEXT LEVEL DIGNIFICA

En el número anterior de su publicación favorita, tuvieron la oportunidad de leer la primera entrega de esta serie de notas destinadas a analizar el fenómeno derivado de la adaptación de una serie de animé a los video juegos y viceversa.

Habíamos dejado en claro oportunamente que nuestra crítica derivaba de los pros y contras sufridos básicamente en el apartado estético del producto, es decir qué tan bien los personajes (y su entorno) habían sido trasplantados de un medio a otro.

Aunque la primer parte fue de por sí bastante extensa no resultó lo suficientemente larga como para abarcar todo el espectro que esta temática nos ofrece, por lo que hoy estamos de vuelta, esta vez con un género no muy conocido entre nosotros y que seguramente dejará entusiasmado a más de uno: Nos referimos a los 'simuladores de citas', verdaderos juegos de la vida ponja que en su país de origen son un éxito arrasador de ventas.



CÓMO CONSEGUIR CHICAS

Para todos aquellos que ya pasamos por ella, la secundaria es una de las épocas de la vida que a la distancia encierra los más gratos momentos de nuestra juventud alocada. Todos los sobrevivientes a esta experiencia educacional coincidirán que aquellas horas de terror ocultos bajo los bancos para que la profesora de Geografía no nos llame a dar lección, esas tortuosas circunstancias en las cuales evaluamos seriamente huir de nuestras casas y del país con tal de no tener que afrontar la realidad de nuestra performance académica con nuestros viejos.

Los que tuvieron la desgracia de no haber asistido a colegios mixtos pueden ahorrarse unos minutos de atractiva lectura y seguir de largo hacia otra sección de la revista porque, señores, que quede claro que lo mejor de la secundaria eran las compañeras (y para los más afortunados alguna que otra visionaria profesora libre de prejuicios). Es por eso que los grandes cerebros desarrolladores de fichines (como la gente que trabaja en el mega edificio de Konami, por ejemplo) decidieron invertir unos cuantos miles de yenes en el desarrollo de jueguitos que de una u otra manera nos devuelva a esos años dorados donde lo más importante del día escolar era tratar de levantarse a la minusa del asiento de adelante (recordemos que atrás por lo general se sentaban las feas).

Pero como estamos hablando de verdaderos genios del soft y avezados analistas del comportamiento humano, estos titanes de la programación obviaron incluir en el juego las tortuosas horas de estudio, las diarreas previas a las rendidas libres y, por supuesto, los cazotes de los padres tutores y encargados, dedicándose de lleno a lo que al ponja de edad consumidor promedio le interesa: la gloria de la conquista. Porque acá no se trata de levantar materias, precisamente.

DIE SCHULLE

Resultó así que de a poco un nuevo tipo de juego se fue abriendo camino conquistando al enamoradizo corazón del adolescente masculino. Antes de que Konami se abalanzara sobre este desatendido mercado con uno de los títulos más representativos del género que nos abarca en esta ocasión y del que hablaremos enseguidita, muchas compañías independientes y no tan poderosas habían ido allanando el camino.

Fue así que se crearon jueguitos donde básicamente el protagonista (nosotros) deberá ir por la vida tratando de ligar las mejores tías del barrio, la escuela, el trabajo, o lo que sea.

Como se imaginarán no todos los títulos que salieron y siguen saliendo hoy en día al mercado son tan inocentones como el famoso Tokimeki Memorial al que

hacíamos referencia, sino que todo tipo de depravaciones han sido exorcizadas bajo una pila de volcados hexadecimales.

Los mismos no son para nada nuevos, ya que los primeros exponentes surgieron para alegrar las vidas de los usuarios de las viejas Family, pasando por Sega Saturn, Genesis, PC Engine, Tandy Color, MSX y por supuesto nuestra bienamada PlayStation.

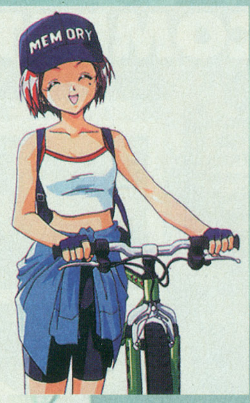
A grandes rasgos el género derivó hacia dos extremos totalmente previsibles: Los juegos porno o hentai, donde lo más importante es lograr que voluptuosas señoritas nos inviten a compartir una grata experiencia -por las buenas o por las malas- y los juegos de "amor adolescente", donde lo que predominan son los buenos sentimientos (esos como la amistad y la camaradería estudiantil, por si no se les ocurre ninguno) para llegar a lo mismo que con los otros fichines pero de manera más decorosa...si es que cabe la expresión.

TOKIMEKI MEMORIAL

Como mencionamos anteriormente, a mediados de los noventa esta saga empezó a cobrar popularidad entre los varones japoneses (y algunos argentinos que conozco) quienes pronto se enamoraron perdidamente de las chispinas minitas de la pantalla.

Si esto los sorprende o los mueve a la risa me permito recordarles cuántos de ustedes, queridos lectores, apenas pudieron contener las lágrimas tras la muerte de la pobrecita Aerith.

Créanme que para muchas personas no es tan difícil enamorarse de un personaje de ficción y aquí es donde reside el éxito del juego, porque si tomamos como ejemplo el "Tokimemo" (nombre con el que se lo conoce cariñosamente), tendremos a nuestra disposición más de una docena de chiruzas de entre primer y tercer año que si bien al principio no estarán muertas con nosotros, a la larga podremos pasarnos un buen rato con alguna de ellas en el baño de la sala de profesores.



Pero a no ser cabezas, que para poder llamar la atención de estas señoritas habrá que hacer uso de nuestros mejores modos. Tendremos que lucirnos al invitarlas a salir, al hacer glamorosos comentarios sobre sus peinados o uniformes escolares, a ayudarlas a que no se aparten de sus amistades, a no fomentar los celos entre las otras compañeras y un largo etcétera.

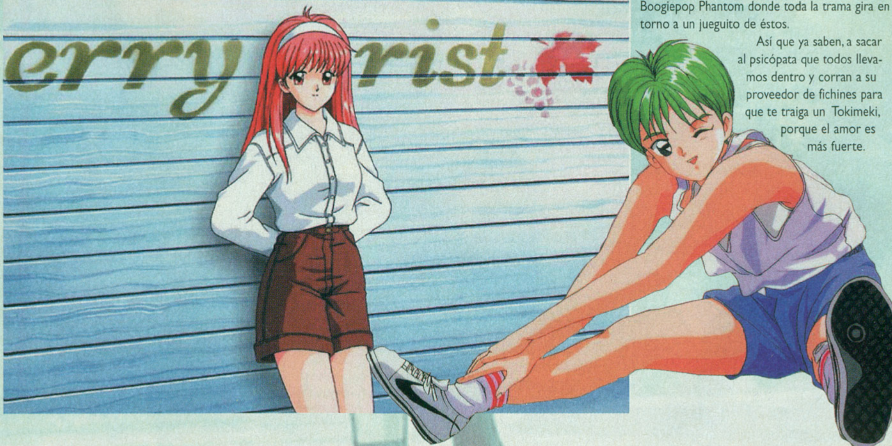
Es decir, habrá que preocuparse por todo menos por los estudios, las pruebas y todas esas cosas tan increíblemente estúpidas que tenía la secundaria.

YO QUIERO CRUZAR CON LA BARRERA

A esta altura puede que se estén preguntando por qué este tipo de juegos no es tan conocido fuera de Asia, y la respuesta es tan sencilla como sorprendente: Simplemente porque las empresas que los comercializan no se dignaron nunca a traducirlos a otro idioma que no sea el bendito japonés.

Resulta evidente que en el fondo, estamos hablando de aventuras gráficas de bajo vuelo. A las inquietudes de las niñacas habrá que responder con frases preconstruidas de un menú de opciones y (según las versiones) habrá que indicar lo que queramos ir haciendo de un listado de acciones o verbos, obviamente todos en ponja. Tal vez pronto la barrera idiomática sea vencida y nuevos juegos en este estilo empiecen a salir para la presente generación de consolas, ya que nada hace indicar que el mismo este en vías de extinción. Sin ir más lejos acaba de salir a la venta un fichín donde tendremos que instruir en todos los aspectos de la vida a la introvertida Rei Ayanami, protagonista de la súper popular Neon Génesis Evangelion; y los más avezados en el animé habrán notado que hace muy poquitos días se estrenó por cable un episodio de la serie Boogiepop Phantom donde toda la trama gira en torno a un jueguito de éstos.

Así que ya saben, a sacar al psicópata que todos llevamos dentro y corran a su proveedor de fichines para que te traiga un Tokimeki, porque el amor es más fuerte.



ACE COMBAT 4

Este mes tuvimos la suerte de tener acceso a la versión nipona del último gran éxito de Namco, que es nada menos el cuarto episodio de la más que conocida serie Ace Combat.

En esta ocasión, el juego no sigue lo que era la historia del título anterior y lo que es más, parece que todo sucede bastante antes de lo que vimos en Ace Combat 3, para pasar a una ambientación más contemporánea. De cualquier forma lo que vimos aquí fue más que suficiente para convencernos de que este título es uno de esos imperdibles para los amantes del género, por lo que estaremos esperando ansiosamente la salida de su versión americana, para la cual falta muy poco.



EL NUEVO ROSTRO DE LA SERIE

Sin dejar de ser un arcade al igual que los demás títulos de la serie, esta vez Namco decidió ir un poco más allá dándole un aspecto más realista a todo y agregando algunos detalles más típicos de un simulador, logrando lo que a mi entender es la mejor combinación de arcade y simulación hecha hasta el momento.

Aunque en su mayor parte este nuevo Ace Combat mantiene la misma dinámica del resto de la serie ahora tenemos algunas novedades importantes, como por ejemplo que debido que la capacidad de armamento de nuestros aviones es más moderada en cada misión podemos regresar a nuestra base para recargarnos.

Lo bueno de esto es que al hacerlo el juego nos da la alternativa de aterrizar en forma manual en pistas o portaaviones dependiendo del avión que estemos usando y al parecer ese detalle ha sido uno de los más celebrados por los fanáticos de la serie ya que se requiere bastante habilidad para hacerlo bien.

Este es uno de los pocos juegos que en la PS2 aprovecha los botones sensibles a la presión que tiene el pad, ya que al activar el mini mapa que durante las misiones es de vital importancia, con la presión podemos graduar el nivel de acercamiento de la cámara y tener un panorama más preciso de la situación sin usar comandos adicionales.

Además de algunas lógicas mejoras en la estructura de las misiones, ahora tenemos la posibilidad de ir comprando distintos aviones y armamento en lugar de seleccionar lo que en cada misión nos iban dando lo que nos da la posibilidad de elegir siempre el avión que mejor nos parezca para cada caso.



En Ace Combat 4 tenemos una variedad de aproximadamente 40 aviones, todos réplicas de modelos reales que basan su comportamiento en las características más importantes de los originales. Eso junto a otras tantas cosas que se van habilitando a medida que vamos jugando nos garantiza que estaremos colgados frente a este juegazo por un muy largo tiempo.

Lo más sorprendente de Ace Combat 4 son por mucho sus increíbles gráficos, que hasta el momento son de lo mejor que se ha visto en PS2 y el impresionante nivel de detalle tanto de los aviones como de los escenarios.

Por primera vez en la serie Ace Combat, podemos jugar desde una vista interna viendo el interior de las cabinas, modelado con la misma calidad que todo lo que vemos en esta alucinante producción. Los replays que vemos al terminar cada misión tienen una calidad comparable a los documentales que se ven en televisión y es una verdadera lástima que no haya una opción que nos permita grabarlos en el Memory Card, aunque si la hubiera creo que más de uno llenaría el Memory en segundos.

A pesar de estar en ponja, la mayoría de las opciones de esta versión están en inglés de manera que lo hemos podido ver más que suficiente como para estar convencidos de que esta vez no sólo los fanáticos de la saga se van a enganchar a morir con este título.

POR SANTIAGO VIDELA

COMPAÑIA: Namco
DISTRIBUCION: Namco
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001 (USA)

PS2

DYNASTY WARRIORS 3



Dynasty Warriors 2 fue uno de los primeros juegos que acompañó a la consola de Sony en su lanzamiento. Descubrimos, por aquellos días, que muchas promesas quedaron ocultas detrás de un muestrario de efectos especiales que, más que entretener, nos mostraban -de entrada- la potencia de la nueva maquinita de Sony. Y Dynasty Warriors 2 no fue nada más que un juego de lucha en 3D, con gráficos impresionantes, pero repetitivo al mango.

Y ahora, Koei parece querer repetir la fórmula. Y luego de unas cuantas horas de juego, déjenme decirles que no son muchas las diferencias entre esta tercera parte y la que analizamos hace algo así como hace un año atrás. Las visuales siguen siendo impresionantes y todo un campo de batalla se despliega ante nosotros en toda su violencia. Cientos de personajes en pantalla generan un pandemonium digno de cualquier producción épica Hollywoodense y piña va, piña viene... la cosa se torna, nuevamente, un tanto repetitiva. Y no es que la gente de Koei no haya intentado que las cosas salgan mejor. La cosa ya no resulta tan lineal y constantemente tenemos que ir de un lado a otro para repeler las hordas invasoras que entran al campo de batalla. Tendremos muchos objetivos, la mayoría por tiempo y ahora muchos más héroes entran en la pantalla dando la impresión que no luchamos solamente contra un ejército de clones. El elemento estratégico, sin embargo, sigue siendo un tanto ambiguo y, si se pretende poner todos los puntos sobre las íes, Dynasty Warriors 3 no deja de ser un juego de lucha en 3D, hecho con tecnología de punta, impresionante en muchos aspectos, pero que, a la larga, se hace muy repetitivo.

Muchos personajes heroicos, villanos y buenos, sacados de la leyenda del Romance de los Tres Reinos, se encuentran a nuestra disposición para ser elegidos. Liu Bei and Cao Cao, Zhang Fei, Huang Zhong, Guan Yu, Zhao Yun y Ma Chao son algunos, nada más, de los personajes que podremos encarnar. Si la fórmula del juego no te disgusta y estás dispuesto a jugarlo más de una vez, cientos de secretos se te abren. Nuevos personajes, nuevas armas, nuevos trajes para los personajes y alguna que otra cosa.

También se ha agregado un sistema de combos, muy sencillos, pero devastadores y variados. El ataque especial "Mosou" cuenta con variaciones interesantes. En modo multiplayer, si dos personajes -estando cerca - ejecutan el ataque Mosou a la vez, este se transforma en una tormenta devastadora de golpes imparables. Luego de una de éstas, el campo de batalla probablemente quede desierto.

Aunque resulte poco serio, lo que más me gustó de las cosas nuevas es la posibilidad de cruzar el campo de batalla montado en un elefante de guerra... yeahhhh!

EL MULTIPLAYER

Bueno, bueno, bueno... esto es toda una sorpresa. Sin duda, este modo salva al juego entero. Podemos jugar las misiones en modo cooperativo con un hermano de batalla, aumentando la diversión mucho más allá del modo single. Nada mejor que gritarle a un amigo al oído -¡Eh, gil, vení que me fajan, maldita rata!- O, simplemente, trompearnos con un amiguete a pantalla dividida, usando esos grandes héroes épicos en una lucha descarnada. Sinceramente, nos pasamos toda una noche de sábado con este modo -ok, deberíamos conseguirnos una vida- y la pasamos muy bien.



En definitiva, esperen más de lo mismo con algunos agregados copados. Pero si cuentan con algún amigo aguerrido, yo que ustedes le voy comentando la idea de pasarse noches batallando contra hordas y hordas de guerreros descerebrados.

POR MAX FERZZOLA



COMPAÑIA: Omega Force
DISTRIBUCION: Koei
FECHA DE SALIDA: Fines de 2001 (USA)




EL MEJOR PRECIO - LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
¡NO TE QUEDES SIN TU GAMECUBE!
CRASH BANDICOOT 4
SILENT HILL 2
POWER ALL
SIEMPRE MAS
GAME BOY ADVANCE
ENVIOS A CAPITAL FEDERAL SIN CARGO
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Poco más de un año pasó desde que tuviera en mis manos uno de los mejores, por lo menos para mí, diez mejores juegos para PSX. Un año lleno de ilusiones y ansias por ver la nueva versión de este juegazo. Gentilmente, Neversoft nos hizo llegar una demo del juego para sus dos plataformas principales, PlayStation 1 y 2.

¡Así que preparate, porque te presentamos en exclusiva las primeras impresiones con Tony Hawk´s Pro Skater 3!

Algunos de mis compañeros no podían entender cómo me podía gustar un juego en donde sólo hay que guiar a un hombrecillo arriba de una tabla con cuatro ruedas. Para mí, cualquiera de los TH es mucho más que eso. Es adrenalina al por mayor, un sentimiento inexplicable. Voy a confesarles algo: desde que terminé TH2, que ya estaba pensando en esta tercera entrega y, cuando llegaron las demos, fue como un sueño hecho realidad.



UN POCO DE HISTORIA

Si hace unos pocos años le hubiésemos preguntado a cualquier video jugador quién era Tony Hawk, lo más seguro es que nos hubiera contestado que no tenía la más pálida idea. Muchos lo conocieron por los juegos que llevan su nombre. La franquicia de Tony Hawk fue una de las que más dinero movió en los últimos años. Se lanzaron doce versiones del juego; diez para consolas, y dos para PC y Mac.

El primero de la saga, salió allá por septiembre de 1999 para PlayStation. En términos generales, produjo una revolución dentro de un género que tenía pocos exponentes. Al poco tiempo, y dado el éxito que tuvo, se hicieron conversiones para Dreamcast, N64 y Game Boy Color. La saga comenzó a facturar a lo loco. Unos meses después, una segunda parte se había confirmado. Los deportes extremos estaban en boca de todos y el rock más chaposo retumbaba en los oídos de los jugadores.



THPS2 fue soberbio. Una de las obras cumbres de los videojuegos. Record absoluto de ventas en los EE.UU. por varias semanas. Se hizo la primera versión para PC, la de Game Boy Advance; también para las otras consolas que ya estaban en el mercado.

Sus fanáticos pedían a gritos, ya con la PS2 americana en la calle, un THPS3 para esta consola. Cuando la cosa se confirmó, fue una de las mejores noticias que recibí en mi vida de jugador; ¡y ni les cuento cuando nos llegó la demo!

Señoras y señores. Lectores de Next Level. El momento de





la verdad ha llegado. Con ustedes: Tony Hawk´s Pro Skater 3.

EL SUEÑO DEL PIBE

No sabía cuál versión probar primero. Al final me decidí por la de PS2, ya que era toda una revolución ver a un TH con gráficos teóricamente excelentes; hablando de consolas.

Para mi sorpresa, el juego tenía cuatro parques ya habilitados, y todos los personajes principales. No estaban habilitadas las opciones para el juego online y para crear escenarios, aunque en ambas demos pude jugar el modo carrera, y estaban disponibles los otros dos de siempre.

Seguramente la mayor novedad o mejora respecto a anteriores títulos de la saga (además del gráfico) sea el aumento de la interactividad de los niveles. En Tony Hawk's Pro Skater 3 los niveles estarán, por decirlo de alguna manera, llenos de una bocha de elementos con los cuales interactuar, como coches, peatones, tiempo atmosférico cambiante y otras cosas que se pueden encontrar en un barrio o ciudad. Esto nos abre un abanico de posibilidades realmente grandes. Los puzzles en el juego se han vuelto un poco más exigentes. En uno de los escenarios tenemos a unas cuantas patrullas correteando a unos malhechores. Nuestra misión será de la parar a esos vándalos, a quienes la policía corretea. Hasta que me avivé cómo hacerlo, lo cual no voy a decirles, estuve un par de horas.

También tenemos otros objetivos menores, tal cual como antes, que consisten en romper o activar una cierta cantidad de cosas, o simplemente hacer una determinada cantidad de puntos. Además de todo esto, el factor atmosférico es determinante, ya que si llueve, por ejemplo, afectará la adherencia del skate en el suelo y por consiguiente las cosas se pondrán peores.

Los lugares en donde se desarrolla la acción en Tony Hawk 3 son réplicas de los reales, inmensos y excelentemente detallados. Tenemos algunos lugares como Tokyo, Rio de Janeiro, Canadá, Los Angeles y París, aunque por supuesto, solo en ambientación; a pesar de ello ciertos edificios guardan mucho parecido con los lugares reales. Algo para destacar es que, en la versión final, estará recreado casi en su totalidad el Skater Island, el mayor SkatePark de la costa este americana, donde se celebraron los Gravity Games del año 2000.

La versión de PSX estaba algo más completa, aunque no se movía con la fluidez como sí pasaba en TH2 (espero que fuera porque mi versión está aun en fase beta). Además, había mapas en donde no había nada ni nadie en movimiento, cosa que sí pasaba en el mismo escenario en la demo para PS2.

Como mostramos ya en algunas capturas, se incluyó la barra de balance cuando hacemos rail. Con dicha barra podemos balancear al skater a fin de que no se caiga tan rápido, además que podemos cortar la prueba en el momento justo para no darnos un porrazo.

En cuanto a las bandas sonoras, tenemos temas como Blitzkrieg Bop, de The Ramones, Ace of Spades de Mötorhead o Fight Like A Brave de los Red Hot Chili Peppers, entre muchas otras; un total de veinte.





Las primeras impresiones que tuve con Tony Hawk´s Pro Skater 3 fueron increíbles.

Los escenarios, las pruebas, jugabilidad, los puzzles, la interactividad con el medio, geniales, y no me quiero imaginar qué otras cosas vendrán en la versión final. Para cuando estén leyendo estas líneas, el juego debería estar en la calle.

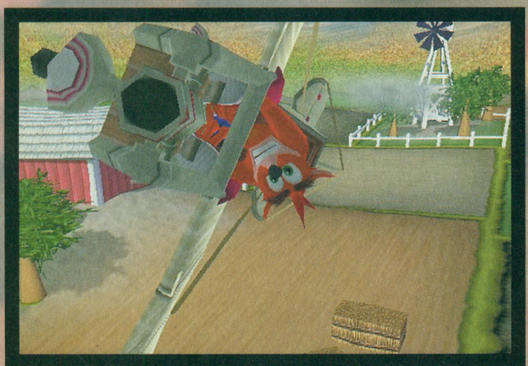
Así que vayan preparándose, que para el mes que viene, si sale a tiempo, tendrán un informe con todo lo acontecido con el mejor, el más grande, el único... ¡El gran Tony Hawk!

POR DIEGO EDUARDO VITORERO

COMPAÑIA: Neversoft
DISTRIBUCION: Activision
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001 (USA)







Crash Bandicoot es mucho más que un simple -¿zorro?- anaranjado: Con el paso de los años se ha convertido en la cara más popular de las consolas de Sony, especialmente de la vieja y querida PlayStation. Como era de esperarse, todos sabíamos que el inagotable Crash iba a aparecer en la nueva máquina de la compañía; lo que faltaba saber era cómo iba a ser su regreso, y si iba a ser un digno sucesor de las maravillas que acostumbramos a jugar en el pasado...

¡CRASH VOLVIO CON TODO!

Cuando se vieron las primeras imágenes de lo que iba a ser la nueva aventura de Crash para PlayStation 2, a muchos de nosotros se nos hizo un nudo en la garganta... y era evidente: Después de ver el maravilloso demo de Metal Gear Solid 2 -por dar un ejemplo- todos pensábamos que Crash debía sufrir ciertas transformaciones para estar acorde al poder de la nueva consola. Pero las imágenes nos hicieron dudar de la calidad del nuevo arcade de Naughty Dog. Después de todo, el marsupial se seguía viendo EXACTAMENTE igual que en la vieja consola de Sony. ¿Tanto poder desperdiciado?, nos preguntamos nosotros ¿Un choreo a mano armada? ¿La gente de Naughty Dog no se ponía las pilas? Desde aquí mi más sincera disculpa, ya que tuvimos que tener el juego en nuestras manos -más bien dentro de la consola- para poder darnos cuenta el error cometido. Crash sigue viéndose parecido a sus modelos de antaño, pero si le damos un segundo vamos a notar que la diferencia es realmente ABISMAL. Para comenzar, la animación es súper fluida, con movimientos que envidiarían algunos animadores de dibujitos. Por el otro lado, en todo el juego se nota el poder de la nueva PlayStation 2. Desde la calidad de las texturas, luces y sombras, hasta la complejidad del diseño de los niveles, The Wrath of Cortex es un manual de cómo se puede aprovechar el nivel de la nueva máquina de Sony. Y lo mejor de todo es que siempre los desarrolladores intentaron mantenerse fiel al estilo de la saga, cosa que han conseguido sin ningún problema...

BANDICOOT VERSION 2.0

Y sí, los detractores -alguno debe haber- dirán que este Crash Bandicoot tiene muchos puntos en común con los dos



primeros arcades. Y déjenme decirles que a mi parecer, esto no tiene nada de malo, sino todo lo contrario: Naughty Dog ha vuelto a las bases del juego original, ese que por momentos se complicaba hasta el punto en que uno tenía ganas de revolear el gamepad por la ventana. La sincronización de algunos saltos, más la dificultad en algunos sectores en donde no abundan los Checkpoints -lugar donde se puede retomar el juego si caemos en desgracia dentro del nivel- hacen que en muchas ocasiones estemos a punto de mirar la pantalla sin hacer nada, ya que no tendremos un control para jugar. Por este motivo hay que armarse de un poco de paciencia, especialmente en los niveles más avanzados. Y si tienen la virtud de sobreponerse a las peores caídas para seguir jugando como si nada pasara, van a verse recompensados con unos niveles realmente divertidos...

VOLANDO, NADANDO, CONDUCIENDO

Aunque debamos reconocer que este Crash toma prestados algunos elementos de sus predecesores, todo está tan bien hecho que no se siente que esto "lo hemos hecho anteriormente". Por experiencia propia -jugué a todos los Crash de punta a punta, exceptuando el Crash Bash- muchas de las cosas que se pueden hacer en este Wrath of Cortex ya han sido testeadas con éxito en los juegos pasados -como escapar de algún chobi que nos pisa los talones, como se puede ver en la foto a mi derecha, o manejar un avioncito para destruir globos y galeones-, pero no se puede evitar sonreír, ya que está tan bien hecho, con tanto estilo, que es gracioso, no importa cuántas veces lo juguemos.

Como era de esperarse, la novia de Crash, Coco, vuelve a hacer de las suyas, metiéndose en lugares realmente peligrosos, sin que su novio le pida ayuda. Lo bueno es que si la cosa se pone peligrosa, siempre podemos regresar a nuestra base de operaciones, en donde podemos grabar con las vidas que nos restan. Igualmente hay que reconocer que el juego no es amarrete con las manzanas -hay que juntar 100 para sumarse una vida- ni con las sorpresas.

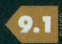
EL BIEN SIEMPRE TRIUNFA

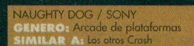
Por supuesto, la tarea de Crash será nuevamente la de desbaratar los planes maléficos de Cortex, que en esta ocasión ha reunido una sarta de maleantes espeluznante para destruir a nuestro héroe. Nada que nos preocupe, porque como bien sabemos, el bien siempre triunfa... Aunque los nervios nos traicionen.

POR MARTIN VARSANO









JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

SILENT HILL 2

Con una primera parte que indudablemente tuvo y tiene más que lo necesario para ser recordada como uno de los mejores juegos de la historia, no sólo en PlayStation, esta continuación es uno de los lanzamientos más esperados para la PS2 desde que fue anunciada.

A decir verdad, luego de haberlo visto funcionando por primera vez en la E3 ya nos había quedado bien en claro que estábamos ante un nuevo clásico indiscutido, pero en ningún momento nos imaginábamos que nos íbamos a sorprender de semejante manera.

Lo cierto es que con este juego Konami demostró que la Play 2 puede dar mucho más de lo que muchos pensaban. Para lograr resultados tan impresionantes hace falta tenerla muy clara.

HORROR Y SUSPENSO CON TODO



Todo comienza con una carta que nuestro protagonista (James Sunderland) recibe de su esposa Mary, diciéndole que siempre lo estaría esperando en el lugar especial en el que ambos solían pasar sus mejores momentos.

Hasta aquí todo parece como el comienzo de una linda historia de amor, de no ser por el pequeño detalle que la esposa de James estaba muerta desde hace tres años...

Bueno, a pesar de que esta historia no tiene mucho en común con lo que sucedió en el título anterior, pasa que el lugar que Mary y James consideraban tan especial es casualmente el tranquilo pueblo de Silent Hill. Al igual que James, esta vez tenemos a unos misteriosos personajes secundarios con personalidades bastante extrañas, que por diferentes motivos parecen haber sido llamados hacia ese lugar y jugarán papeles bastante importantes en esta espeluznante aventura, pero para mantener el suspenso esto es todo lo que les voy a contar sobre la trama.

En cuanto al juego en sí, Silent Hill 2 ha heredado lo mejor de su antecesor, ya que los controles y la forma en la que se ve la acción es muy similar, pero con la diferencia de que ahora es posible seleccionar un sistema de control 2D que nos permite mover al protagonista de una forma más parecida a lo que se ve en la mayoría de los juegos de acción, cosa que a muchos les va a venir bien.

Una de las primeras variantes notables en la parte técnica es que gracias a los botones sensibles a la presión que ofrece el pad de la PS2 es posible atacar de dos formas diferentes con un mismo botón y a pesar de que al principio cuesta un poco acostumbrarse a eso, les aseguro que a la larga les va a resultar muy cómodo y práctico.



El sistema de mapeado es sencillamente excelente al igual que en el primer Silent Hill, ya que a medida que vamos progresando, encontrando objetos o recorriendo lugares importantes nos va señalando cada cosa de una forma muy precisa, como para que siempre sepamos con claridad qué nos falta hacer, pero lo mejor de todo es que siempre tenemos la opción de explorar los alrededores en búsqueda de cosas que puedan servirnos para hacernos la vida un poco más llevadera.

Posiblemente y gracias a que al parecer en su momento mucha gente protestó por la elevada dificultad de la versión anterior, ahora es posible seleccionar el nivel de dificultad de los puzzles y de los combates por separado, lo cual es de gran ayuda para ajustar el juego como mejor nos parezca.

En general y sin importar que lo juguemos con el nivel de combate al máximo, los enemigos en esta segunda parte sólo pueden complicarnos un poco las cosas en los primeros momentos del juego. Una vez que nos acostumbramos a combatirlos, las peleas suelen ser más fáciles que la tabla del 2, cosa que en cierta forma me decepcionó un poco ya que aquí uno siente más miedo al escuchar los sonidos que emiten los enemigos cuando no los vemos, que cuando los tenemos enfrente.

Hasta podemos darnos el lujo de ponernos a eliminar bichos por placer (cosa que como recordarán, antes era casi un suicidio), ya que todos ellos son bastante lentos, ninguno puede volar y no representa una amenaza real a menos que nos acorralen en gran número.

Los pocos enemigos que pueden llegar a causarnos problemas por lo general son los principales o algunos bastante raros que solo se ven en ciertos lugares especiales, pero por lo general, cuando llegamos a uno de estos encuentros, siempre tendremos las armas suficientes como para mandarlos por donde vinieron casi sin despeinarnos.



El tema de los puzzles también viene más fácil (incluso en dificultad Hard), pero lo bueno de esto es que todos los enigmas que nos plantearán durante la aventura son lógicos y



algunos de ellos muy ingeniosos, por suerte. Pero de cualquier manera supongo a que lo que Konami pretendió llegar con esto de la dificultad dividida en dos categorías es a tratar de hacer que el juego despierte el interés de gente que no es tan aficionada a estas aventuras.

PARA JUGARLO CON LA LUZ APAGADA

No cabe la menor duda de que hasta ahora se pueden contar con los dedos de una mano los juegos que en PS2 tienen una calidad gráfica realmente incomparable, y éste es uno de ellos.

Ya desde el primer segundo del juego podemos apreciar el increíble nivel de detalle de los modelos usados para los escenarios y personajes.

Tanto el protagonista como los personajes secundarios y enemigos usan algunos de los modelos más complejos y detallados que se hayan visto en un juego, cosa que se nota al ver sus rostros. Por otro lado los escenarios son sencillamente asombrosos, en especial los interiores de muchos de los lugares que nos tocará recorrer.

En este apartado la gente de Konami no escatimó en nada, hasta los detalles más pequeños están presentes por doquier sin importar lo insignificantes que parezcan, y si se trata de asombrar, realmente el primer premio se lo llevan los efectos especiales.

El efecto de niebla es algo que a simple vista llama mucho la atención, porque a pesar de que reduce la visión es un elemento importantísimo al momento de crear una de las mejores y más convincentes ambientaciones que se hayan visto en un juego.

Claro que esto no es lo más sorprendente, ya que ese privilegio lo tiene la increíble iluminación en tiempo real combinadas con el mejor sistema de proyección de sombras que al menos yo haya visto. Al agarrar la clásica linterna con la que iluminaremos nuestro camino durante la mayor parte del juego, podremos ver cómo las sombras siguen los contornos de los objetos y se proyectan de acuerdo a la posición de la luz y de la forma en que nos movemos, lo que además de crear una iluminación sorprendentemente realista, es un elemento clave para lograr la alucinante ambientación de Silent Hill 2 en los momentos más escalofriantes.

Incluso el efecto de estática o granulado que está presente en todo momento tiene un papel importante; por más que al principio no lo parezca, ayuda a crear la sensación de que, más que un juego, lo que tenemos en nuestra pantalla es una película. Igualmente, para los que lo prefieran de la forma tradicional, luego de terminarlo tenemos la opción de jugar sin este efecto... entre muchas otras cosas.

Pero para que la fórmula esté completa el sonido también juega una parte importantísima. En Silent Hill 2 la calidad de todo lo relacionado con el audio, ya sean las voces, los efectos de sonido e incluso la música ambiental tiene un nivel digno de las mejores producciones de la pantalla grande.



EL VEREDICTO

Uno de los puntos más flojos de Silent Hill 2 es que si bien el juego nos ofrece 5 finales diferentes al igual que su primera parte, la forma de llegar a uno u otro es un tanto imprecisa, ya que muchos de los requisitos para cada caso se basan en cosas a las que uno normalmente no les presta atención, como por ejemplo el usar medikits sólo en caso de extrema emergencia o evitar examinar objetos que cualquiera revisaría intuitivamente.

Por otro lado, si bien la trama es muy buena, hay muchas cosas que podrían haberse aprovechado mejor, como ser los personajes secundarios, que a veces generan más dudas que respuestas.

En mi opinión, lo fácil que a la larga resultan los combates, sin importar en qué dificultad juguemos, hace que les perdamos el miedo rápidamente y por eso es que la ambientación de su primera parte sigue siendo bastante más macabra. Si todavía se sienten perdidos, busquen la solución de toda la primera parte en nuestra hermanita Next Level Extra.

Les aseguro que si les gustan las aventuras de este estilo, Silent Hill 2 les va a volar la cabeza y es por mucho uno de los mejores títulos que van a conseguir, o sea... corran a buscarlo porque se agota.

POR SANTIAGO VIDELA





KONAMI
GENERO: Aventura de Horror
SIMILAR A: Silent Hill, los Resident Evil

JUGADORES: 1
SOPORTA:
JOYSTICK ANALOGO

PS2

ICO

9.5 CLÁSICO

SONY
GENERO: Aventuras Oníricas
SIMILAR A: Enamorarse por 1ra vez
JUGADORES: 1
SOPORTA: -

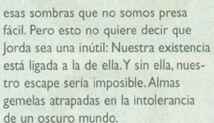
Seductor. Es la única y mejor palabra para definir este juego. ICO Tiene el encanto de la seducción. De algo que nos encanta, nos hechiza pero que, sin embargo... nunca se termina de mostrar. ICO tiene uno de los planteos más originales de todos los tiempos. ICO es hermoso gráficamente. ICO tiene una historia genial que se nos cuenta de a puchitos y nunca acaba de terminar. ICO es lo que siempre deseamos sin saberlo. ICO está hecho del material de los sueños. Onírico, armónico, mágico... Imaginen, nos encierran en la cripta de un castillo. El destino depara que ese no será nuestro fin. Y tratamos de salir de allí. Pero descubrimos que Jorda -una muchachita muy iluminada- también está prisionera allí, acosada por sombras de demonios indefinidas. Escapar, hay que escapar. Con Jorda a rastras. Y así, debemos sortear cientos de puzzles defendiendo y guiando a esta desconocida que se une a nuestro escape. ICO es corto, dura lo que un suspiro. Pero la experiencia de jugarlo, es eterna."



Esto fue lo que escribí cuando me pidieron hacer el Review de ICO para la Next Level Extra... tenía muy pocas líneas para contar toda una experiencia de vida. Y hoy, que puedo explayarme a gusto, no quiero tener que explicarme. ¿Nunca les pasó que hay cosas que al contarlas pierden el valor por el simple hecho de tratar de tener que ponerlas en palabras? Me pasa lo mismo con este juego... Cómo narrar nuestros ideales sin que parezcan triviales. No, mi talento en la redacción de notas no da para tanto. Pero haré un esfuerzo...

EL MATERIAL DE LOS SUEÑOS...

¿Cómo escapar de aquel laberíntico castillo cargando con la indefensa Jorda quien es atacada constantemente por feroces sombras? Esa pregunta sustenta todo el juego. Jorda es una delicada damisela y nosotros sus caballeros de radiante armadura. Y como tales, nuestro deber es abrir el camino para que esta linda señorita pueda atravesar ilesa todos los oscuros pasadizos de aquel gigante de piedra hasta que la luz del sol ilumine su expresión de libertad. Estos puzzles no son lo único a temer. Sombras demoníacas quieren sumergir a Jorda en las fauces de la oscuridad. Pero nadie tocará a Jorda mientras Ico tenga algo que decir. Y a palazos vivos, en épicas peleas por la supervivencia, les enseñaremos a esas sombras que no somos presa fácil. Pero esto no quiere decir que Jorda sea una inútil: Nuestra existencia está ligada a la de ella. Y sin ella, nuestro escape sería imposible. Almas gemelas atrapadas en la intolerancia de un oscuro mundo.



Ico es una película, además de un juego. Los movimientos de los personajes son algo pocas veces visto en el mundo 3D. Reales y estéticos. Los gráficos no dejan de sorprendernos a cada segundo que pasa. Y los sonidos, ambientales en su mayoría, crean una ensoñación de la que es difícil salir. El control es preciso a cada instante y la historia, que se va revelando poco a poco, nos va dejando siempre con ganas de más.

El único problema de este título reside en su duración. En solo seis o siete horas lo liquidamos. Dura nada. Corto como un trago de hidromiel mitológico. Pero inolvidable como aquel primer y fugaz primer beso de enamorados...

POR MAXIMILIANO FERZZOLA

DC

OOGA-BOOGA

7.0 MUY BUENO

VISUAL CONCEPTS / SEGA
GENERO: Acción
SIMILAR A: Mmm...
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: MODEM

Ya quedan pocos títulos por aparecer en la consola de Sega. Por suerte, Ooga Booga nos trae un juego divertido, no es de los más originales, pero sí es muy divertido, y mejor si lo jugamos de a dos o más.

En cuanto a los tipos de juego, tenemos estos que son los principales:

Modo Smakahuna: Es el típico deathmatch. Tendremos que manejar al personaje dentro de una isla. Dependiendo del personaje que elijamos, podremos realizar hechizos contra nuestros adversarios, que serán otros brujos como nosotros. Al final de la partida, el que más veces haya derrotado a los adversarios recibirá 3 "tokens", el segundo 2, el tercero 1 y por supuesto, el que quede de último, ninguno. El primero que llegue a 5 "tokens" ganará la partida.

Modo Rodeo: Este modo es muy parecido al anterior. Se diferencia en que en vez de pelearse sin más para derrotar a los contrarios, lo que hay que hacer es montar un jabalí. El que más tiempo haya pasado encima del bicho al terminar la partida, gana. Además, tendremos a nuestra disposición todo tipo de trucos para desmontar a aquél que también esté montado en el jabalí cuando nosotros no.

Modo "Bear Polo": Este es muy parecido a lo que conocemos como Polo. Tenemos un campo de juego, dos arcos, y dos jugadores en cada uno de los dos equipos, cuatro jabalíes sobre los que nos podremos montar para empujar la pelota hacia el arco contrario. Todo está permitido con tal de anotar un tanto.

Para golpear nuestros adversarios, podremos juntar cocos, y después tirárselos, o bien, hacer uso de algunos elementos que tengamos a mano, o de alguna habilidad especial del personaje que elijamos.

LOS PERSONAJES

Podremos escoger algunos de los personajes de las siguientes tribus: Fatty, Hottie, Hoodoo y Twitchy. Cada uno tiene sus propias habilidades, poderes y flaquezas. Por ejemplo, el doctor brujo, Fatty, puede llevar consigo más ítems que el resto, pero es el más lento de todos los personajes. En cambio, Twitchy es la más rápida de todos, pero tiene menos poder que el resto.

Como pueden ver hasta ahora, Ooga Booga aporta mucha diversión, y si además tenemos en cuenta que la mecánica de juego es bastante simplista, es un producto para tener en cuenta.

En contrapartida a la diversión que aporta, tiene gráficos que no aprovechan toda la polenta de la consola. Esto se nota, principalmente, en las texturas de los escenarios y de los personajes en general; además de la calidad que tienen todos los objetos del entorno.



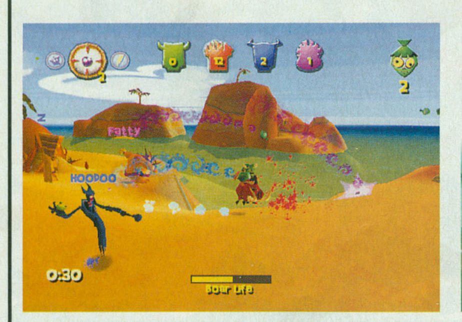


Ooga Booga tiene un aire a Super Smash Bros, en especial porque hay varios ítems repartidos por el escenario y por su temática de juego.

Es entretenido, y muy recomendable si tenemos a alguien con quien jugarlo.



POR DIEGO EDUARDO VITORERO





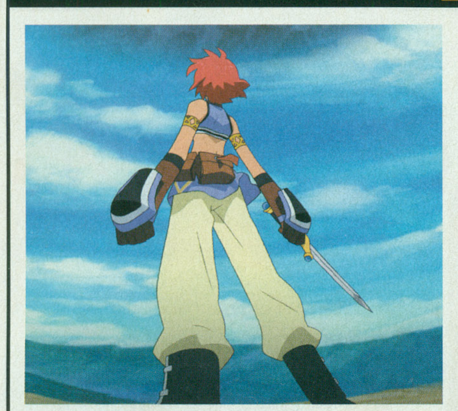
PSX

TALES OF DESTINY II



NAMCO
GENERO: RPG
SIMILAR A: Tales of Destiny

JUGADORES: 1
SOPORTA:



Una misteriosa chica a la cual no se le entiende ni jota lo que dice es descubierta por dos pibes, Reid y Farrah, luego de que ésta cayera del cielo. Así y todo, el par de amigos se las arreglan para enterarse que el nombre de la desconocida es Meredy, y que llegó al planeta -Inferia- con la intención de evitar una colisión con el suyo, conocido como Celestia. De ahí en más se nos presenta el clásico RPG en el que nuestro grupete irá adosando nuevos integrantes y juntando un montón de seres espirituales que, en su conjunto, se supone lograrán evitar tamaña catástrofe. De más está decir que todos aquellos que se precien de ser veteranos en esto de los RPG no le encontrarán una, sino mil similitudes o clichés con otros títulos del mismo género (¡y eso que estoy haciendo tan sólo un resúmen del comienzo!). Es que la gente de Namco no se gastó precisamente con la historia, sino que puso especial énfasis en la jugabilidad y en definitiva, la presentación de este Tales of Destiny II.

¿VOLVIENDO AL PASADO?

De no ser por las voces y las escenas cinemáticas, afirmaría que el juego en cuestión está sacado de la época dorada de los RPG para los sistemas de 16 bits, con coloridos fondos pintados a mano y gráficos en 2D de ésos que tanto nos gustan, todo eso acompañado en contrapartida por los clásicos y más que irritantes encuentros random con cientos y cientos de enemigos. Y no podían faltar, claro, los cofres llenos de premios esperando nuestra inevitable llegada. ¡Pero atención, que con los combates la cosa empieza a cambiar de color! Ante tanto de lo mismo, todos esperábamos encontrarnos con otro RPG de combates por turnos, algo que nunca se dio y que, para mi sorpresa, se apareció con un sistema en tiempo real, en el que podemos controlar a los nuestros directamente, todo dentro de un ambiente en 2D de scroll horizontal. Ahá, como si de un Street Fighter se tratara, Tales II nos permite mover hacia atrás y hacia adelante a uno de los nuestros (los otros integrantes del party también participan de la contienda, pero son controlados por la IA del juego). Además, se nos permite -todo por medio de un práctico menú- decidir qué hará cada uno de los nuestros, si va a ir al frente a repartir garrotazos, si se va a quedar tirando hechizos desde más atrás, o si se dedicará a curar, por poner un par de ejemplos nomás. Los combates suelen ser rápidos y divertidos, lo cual harían de Tales of Destiny II un título mucho más adictivo y menos tedioso que muchos otros del mismo género si no fuera por el tema de los enemigos, que nos obligan a invertir de antemano grandes cuotas de tiempo en la planificación de estrategias que nos ayuden, por lo menos, a mantenernos con vida.

CONCLUSIÓN

Si les gustó Tales of Phantasia y Tales of Destiny, si están duchos en esto de los RPGs, si saben apreciar el arte y el arduo trabajo que implican los gráficos en 2D y si y sólo si son fanas de este tipo de juegos -que no paran



de aparecer para la PSX- entonces sí se los recomiendo. Pero vayan sabiendo que si andan tras los pasos de otro Final Fantasy, con una de esas tramas dignas de un best-seller y con una calidad gráfica pocas veces vista en la vieja Play, sepan que éste no es el camino indicado.

Para ir terminando, Tales of Destiny II no será lo mejor que se ha visto en materia de juegos de rol dentro del vasto mundo consolero, pero sigue siendo un buen juego que sabrá darle varias horas de entretenimiento a aquel que se siente a jugarlo.

POR RODOLFO LABORDE



PS2

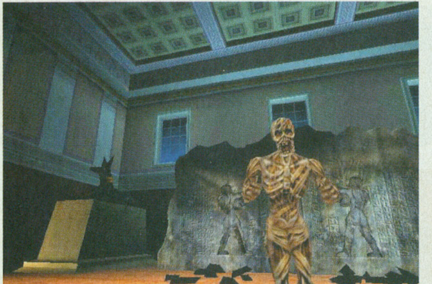
THE MUMMY RETURNS



6.8 BUENO

BLITZ GAMES / UNIVERSAL
GENERO: Acción
SIMILAR A: Tomb Raider

JUGADORES: 1
SOPORTA:
JOYSTICK ANALOGO



En general, todos sabemos que los juegos que provienen de una exitosa película son un choreo infernal, mal hechos y que sólo provocan apagar la consola para ir a alquilar el video que lo originó para olvidar el mal trago. Pero en el caso de The Mummy Returns, la cosa no está nada mal.

El motivo es sencillo: Es una de las pocas veces en donde los desarrolladores no fueron al curro directo, y trataron de darle una vuelta de rosca al tema. En Mummy Returns esto se evidencia en la posibilidad de ser tanto Rick (el carilindo héroe del largometraje) como Imhotep, la apestosa pero poderosa momia, con un aliento que quita las ganas de vivir a cualquier mortal.

Igual no nos engañemos, el juego no pasa de ser un entretenido arcade a la Tomb Raider, en donde los dos protagonistas tienen un fin en común: Derrotar al malvado Scorpion King.

Gráficamente el juego está bien realizado, y respeta de una manera decente el argumento de la película, algo que los seguidores de la saga de estos éxitos de taquilla agradecerán. Tanto Rick como Imhotep tienen sus mañas y truquitos, como por ejemplo patadas y piñas a rolete, lo que les servirá despachar a sus enemigos, para luego apoderarse de los objetos necesarios para avanzar en el juego.

Así que ya saben, si les gustó la película, TMR es para ustedes.

POR MARTIN VARSANO



PS2

OKAGE: SHADOW KING

8.0 MUY BUENO

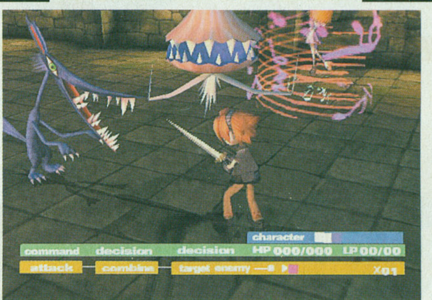
ZENER WORKS / SONY
GENERO: RPG
SIMILAR A: Final Fantasy

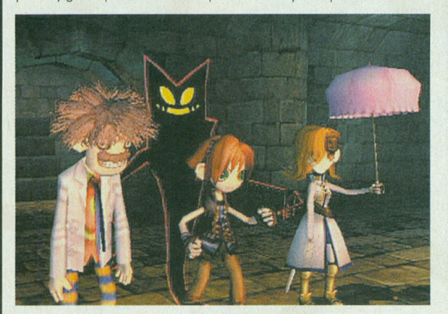
JUGADORES: 1
SOPORTA:
JOYSTICK ANALOGO

Los amantes de los juegos de rol (o RPG) tienen una indudable suerte si poseen una PlayStation 2, ya que mientras esperan la salida del fabuloso Final Fantasy X pueden disfrutar de este novedoso Okage: Shadow King.

Este título, que viene de tener buena repercusión en Japón, toma prestado algunos elementos en el diseño de los personajes de una película que supo cosechar nada más que criticas favorables en el país del sol naciente: Estamos hablando de "Nightmare Before Christmas" de Tim Burton.

Sin lugar a dudas, lo primero que me atrapó de este RPG fueron los gráficos, que sin ser una maravilla técnica deslumbran por su simpleza y calidad, pero al jugar un par de horas tuve que reconocer que lo que realmente terminó de conquistarme fue el sentido del humor que se puede ver en la mayor parte del juego, especialmente de la mano de Stan -o la sombra que supuestamente maneja al protagonista, pero que no hace otra cosa que quedar en ridículo cuando realmente quiere asustar-





El apartado de las peleas tiene un aire a la saga Final Fantasy, ya que los combates se efectúan por turnos, y podemos ayudarnos de algunos compañeros que ocasionalmente nos acompañar en la travesía de hacer quedar bien a Stan frente a un mundo que lo ignora.

Como pueden ver, este Okage: Shadow King es un muy buen entremés mientras esperamos que se le den los últimos toques a la Fantasía Final.

POR MARTIN VARSANO

PSX

SPIDER-MAN: ENTER ELECTRO

8.0 EXCELENTE

VICARIUS VISION/ ACTIVISION
GENERO: Acción / Aventuras
SIMILAR A: El otro Spiderman

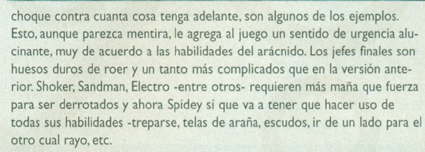
JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Vicarius Vicions toma el legado de Neversoft continuando la genial saga del arácnido en PlayStation, en una secuela que podría decepcionar a muchos, pero que gustará a la mayoría de los que se deleitaron con el primer juego. Como bien indica el título, Electro es el duro de pelar en está oportunidad. Y Spider-Man será el encargado de frustrar los maquiavélicos planes del eléctrico encapuchado. Muchas sorpresas, como en el primer título, asi como villanos más malos y situaciones más comprometidas.

EL MISMO VIEJO SPIDEY DE SIEMPRE

Son muy pocas las novedades de este título. Básicamente, es más de lo mismo. Pero aquellos que jugaron la primera versión, sabrán a ciencia cierta que esto no representa nada malo. Nuevos niveles y enemigos y un estilo más tirado a la acción que el anterior, son las únicas cosillas nuevas en el vecindario. Se nota que se ha retocado un tanto el engine gráfico, pero es como que hay que estar muuuy atentos para darse cuenta. La música es de lo mejor, se le ha dado un uso casi ausente en la versión anterior. Ahora parece todo un ágil video clip, condimentado con los irónicos comentarios del cabeza de telaraña -como el dicen cariñosamente sus enemigos-. Stan Lee -el creador de Spider-Man- sigue presente narrando los hechos, como solo él lo puede hacer.



Una de las principales diferencias entre este Spider-Man y aquel que vimos hace un año atrás -más o menos- son los escenarios basados en misiones. Ya no se trata sólo de ir de un lugar a otro. Ahora para pasar con éxito los niveles, habrá que cumplir ciertos objetivos en un tiempo preciso. Desarmar a los matones antes de que llegue la policía, desactivar una bomba antes de que explote, apagar incendios, detener a un avión sin que se choque contra cuanta cosa tenga adelante, son algunos de los ejemplos. Esto, aunque parezca mentira, le agrega al juego un sentido de urgencia alucinante, muy de acuerdo a las habilidades del arácnido. Los jefes finales son huesos duros de roer y un tanto más complicados que en la versión anterior. Shoker, Sandman, Electro -entre otros- requieren más maña que fuerza para ser derrotados y ahora Spidey sí que va a tener que hacer uso de todas sus habilidades -treparse, telas de araña, escudos, ir de un lado para el otro cual rayo, etc.



¡MALDITA CÁMARA!

Lamentablemente, Spider-Man: Enter Electro podría haber sido perfecto, podría... pero no. Las cámaras son apocalípticas. Diría peor aún que en la versión anterior. Y muchos de los nuevos niveles requieren una precisión que las cámaras, con su molesto ir y venir, no nos pueden proporcionar. Pareciera ser que la lente nunca está donde debería. Y esto frustra y complica mucho todo el juego. Shoker es el primer enemigo grosso a vencer. Y resulta casi imposible gracias a la maldita cámara.

Ya leyeron, pocas novedades y un sistema de cámara muy molesto. Pero la nueva aventura de Spider-Man es digna de un Excelente, porque una vez obviados esos errores, las sorpresas no dejan de llegar. Y... sí, Spider-Man: Enter Electro tiene un final antológico similar al anterior.

POR MAX "SPIDEY" FERZZOLA


TODO LO QUE NECESITAS
EN CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS,
COMPUTACION Y DVD
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
BIG WORLD
VENTA DE JUEGOS
TODOS LOS PRODUCTOS CON GARANTIA ESCRITA
SERVICIO TECNICO PROPIO
GRAN SURTIDO DE ACCESORIOS
PARA TODAS LAS CONSOLAS

PSX X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

7.2 MUY BUENO

PARADOX / ACTIVISION
GENERO: Lucha
SIMILAR A: ¡Doh!

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Caía de maduro que, luego de la calurosa bienvenida que tuvo el anterior título de los Hombres X de Activision, nadie en su sano juicio se iba a perder la oportunidad de seguir lucrando con la licencia. Y así, mientras los X-Men estaban entrenándose en el Danger Room, los malosos de turno irrumpen en la mansión de Xavier y comienzan a los bifes.

De entrada, la gente de Activision había sido muy honesta. Había dicho que esto sería, más que nada, un "upgrade" de la versión anterior. Con algunos nuevos personajes y una jugabilidad más copada. Y así lo hicieron. Ejecutar los super ya no resulta tan apocalíptico, ya que llenar los cargadores resulta un poco más amigable. Los gráficos lucen igual de hermosos que en la primer parte. Grandes, con un estilo pseudo 3D muy interesante y unas texturas impresionantes -teniendo en cuenta que es una PlayStation-. Pero lo que verdaderamente prueba que éste es otro juego son los nuevos personajes. Ellos son: Nightcrawler, Havok, Rogue y Forgue, a los que se le suman dos personajes ocultos -uno de ellos es Juggernaut y el otro es bien sorpresa, pero muy conocido por todos-.



LOS NUEVOS PERSONAJES

Nightcrawler es simplemente soberbio. Lejos, uno de los mejores personajes de juego de luchita de los últimos tiempos. Su poder para aparecer y desaparecer desconcierta por completo a aquel que ose enfrentarlo. Rápido como el rayo pica como un mosquito. Bastante débil, eso sí. Pero si no nos concentramos, difícilmente le podamos poner una mano encima.

Havok es casi igualito a su hermano Cíclope. Tiene sus mismos movimientos -aunque en teoría ejecutar combos con ellos es diferente- y un super similar, pero bastante menos poderoso.

Forgue tiene todo un arsenal a su disposición y hasta puede pedir un Air Strike si así lo desea. Es, en algunas cosas, similar a Mystique. Pero este muchacho es mucho más ágil y tiene un ataque con una granadita que es bastante engañoso. Sus super no son muy grossos si no se saben conectar con precisión.

Rogue es un personaje que está de gusto. No pude encontrarle ningún atractivo o algún movimiento que lograra variar la estrategia de juego en su totalidad. Y sus curvas no bastan para su inclusión.

Juggernaut es un tanque. Poderoso, pero lerdo y todos sus ataques son cuerpo a cuerpo. Se las ve negras contra personajes con rayos o pistolas. Pero te mete una mano y te acuesta.

Con la adición de estos personajes, la formación quedaría: Cíclope, Gambito, Tormenta, Bestia, Sabretooth, Magneto, Guepardo, Toad, Phoenix, Mystique, Nightcrawler, Havok, Rogue, Forgue y Juggernaut.

MÁS DE LO MISMO

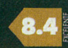
Se pueden ver también algunos escenarios nuevos, pero los modos siguen siendo los mismos -arcade, versus, academy, survival y Cerebro-, por desgracia.

Como verán, no son muchos los cambios que justifiquen comprar este producto. Los nuevos personajes, en su mayoría, son muy buenos. Comprarlo o no depende de qué tan fanático seas del primer título. O, eso sí, si te perdiste la primer parte. En este último caso, tenés juego para rato. Sino, simplemente vas a disfrutar de un juego a medias. Lo dejamos a tu libre albedrío.

POR MAX FERZZOLA



GBA FINAL FIGHT ONE



EXCELENTE

CAPCOM
GENERO: Lucha
SIMILAR A: No hay muchos en GBA

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: Link

Quién dijo que los juegos de piñas onda Double Dragon estaban fuera de moda? Bueno, sea quien sea el responsable, de seguro no se lo dijo a Capcom, que acaba de lanzar al mundo pocket lo que a mi parecer es la mejor versión de Final Fight existente hasta el momento. Ok, tiene un par de nimiedades que no me convencieron, como ser la música, unos cuantos cuadros por segundo menos de animación y la ausencia de Roxy y Poison, las chichis que nos reventaban la cara a trompadas en los fichines. Pero si también ponemos en la balanza que podemos jugar con dos GameBoy Advance unidas por el cable link, que no ralentiza jamás, ni siquiera cuando está toda la pantallita de cristal líquido llena de sujetos deseosos de que les llenemos la cara de dedos, que incluye el área industrial (un nivel que se quitó en la versión de Super Nintendo de 1990) y que podemos setear la cantidad de "continues" que se nos antojen, el resultado final es totalmente positivo. Además hay parva de bonus, escenas nuevas como antesala a los combates contra los bosses, y hasta la posibilidad de usar a Cody y a Guy con sus trajes de Street Fighter Alpha ¡Wow!, aparte de otras opciones mundanas, como selector de nivel de dificultad, vidas extras, etc.



¿Y qué quieren que les diga? Como fana de los juegos de lucha de Capcom, la posibilidad de usar de nuevo a Guy (uno de mis preferidos, por ser un capo en Ninjutsu) es toda una emoción. ¡Gracias Capcom por esta nueva alegría!

POR FITO LABORDE

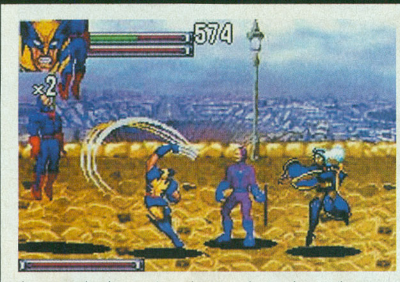
GBA X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE



MUY BUENO

DIGITAL ECLIPSE/ ACTIVISION
GENERO: Luchas
SIMILAR A: Otros de peleíta

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: Link



En sus idas y venidas del universo conocido como Mojoverse, algunos de nuestros amigos mutantes van a parar a una dimensión paralela en donde su peor pesadilla, Apocalypse, es amo y señor de todo. Así de bien comienza el primer juego de los X-Men para GameBoy Advance, una de las pocas consolas del mercado (por no decir la única) que todavía no contaba con alguna andanza del siempre vigente grupo de superhéroes. Así es como Cíclope, Rogue, Storm y Wolverine deberán poner garra (N. del E.: ¡qué poeta!) para vencer al ejército de Sentinels y a todo aquel que se les cruce en su camino de vuelta a casa. Y cuando digo "todo aquel", me refiero nada menos que a 16 tipos que la rompen, entre ellos The Blob, Cable, Magneto, Colossus, e incluso el equipo de superhéroes de Canadá al cual perteneciera Wolverine en algún momento, Alpha Flight. Lugares para molernos a palos no nos van a faltar: 12 en total, entre los que se destaca la mansión del pelado Xavier, el puente Golden Gate y una base lunar secreta. Reign of Apocalypse está muy bien, con un modo para dos jugadores en simultáneo, animación de la buena, y gráficos copados -aunque fuera de época- por ser demasiado parecidos a los del X-Men de Konami del año 92. Otro detalle que acaparó mi atención fue la posibilidad de hacer upgrades al personaje que hayamos seleccionado en atributos como fuerza, vitalidad y poder mutante. Un juego de peleas de scroll horizontal que los fanas a muerte de X-Men de seguro sabrán apreciar.

POR FITO LABORDE

GBA SPIDERMAN: MYSTERIO´S MENACE

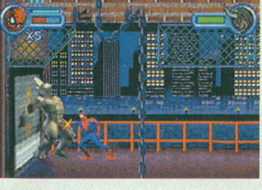


EXCELENTE

VICARIOUS VISIONS/ ACTIVISION
GENERO: Acción
SIMILAR A: al otro Spiderman

JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Spiderman: Mysterio´s Menace es el último título del trepamuros, y a la vez el primero que aparece exclusivamente para la Advance. Como no podía ser de otra manera, Spidey sigue saltando, trepándose a cuanta superficie lisa tenga a mano, tirando sus molestas y por demás pegajosas telas de araña y golpeando a sus enemigos, que parecen no cansarse -ni acabarse- nunca. Esta vez, los que se oponen a la ira arácnida son Myterio (sí, el de la pecera en la saviola), Rhino, Hammerhead (el del marote chato) y el veterano Scorpion, entre otros menos populares, pero que de seguro la habrán ligado una u otra vez a manos de aquel que en sus horas libres se hace llamar Peter Parker. Una de las novedades más interesantes es la posibilidad de ir cambiando de traje a nuestro héroe, trajes especialmente preparados para bancarse la electricidad, las altas temperaturas y los golpes. Incluso podemos usar el traje negro (para los que siguen el comic, el que Peter se pone en la serie Secret Wars 2), ése que más tarde pasará a ser el de su archirival, Venom. Ahora, hablando un poco más técnicamente, Mysterio´s Menace nos ofrece siete niveles repletos de color y detalles (¡aunque muy difíciles!), túneles y pasadizos secretos por doquier, con personajes tan bien logrados que por momentos parecen capturados de video, música techno-crash de fondo y efectos de sonido destacables. Un dato más: los controles podrían estar mejor, pero no son TAN malos como para no poder disfrutar de esta nueva aventura de Spiderman. ¡Marche una perlita más a la GameBoy Advance!

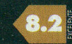




POR RODOLFO "PETER" LABORDE

PS2

SPY HUNTER



EXCELENTE

PARADIGM SOFTWARE / MIDWAY	**JUGADORES:** 1 a 2
GENERO: Arcade	**SOPORTA:** JOYSTICK ANÁLOGO
SIMILAR A: La serie Twisted Metal	



Tal vez para muchos de ustedes el nombre Spy Hunter no signifique nada, pero para los más veteranos nos trae recuerdos de un fichín de antaño al que le hemos tirado tanta plata que podríamos habernos comprado todo el salón donde lo jugábamos.

No es la primera vez que una compañía trata de colgarse de un nombre exitoso para llamar la atención del público, y desde luego no será la última, pero a diferencia de la mayoría de los que usan este recurso para tratar de hacerse algunos mangos de la forma más fácil y económica posible, esta vez la gente de Paradigm Software ha creado un juego realmente excelente que bien podría haber tenido un gran éxito de haberse llamado de otra forma, pero ya que estamos...

ACTUALIZANDO UN CLÁSICO DE LA PREHISTORIA

Con Spy Hunter los muchachos de Paradigm Software no sólo tomaron un nombre exitoso del pasado sino que, demostrando que en Play 2 son uno de esos pocos equipos de desarrollo que la tienen realmente clara, lo convirtieron en uno de los mejores títulos que se pueden conseguir hoy en día para la nueva máquina de Sony.

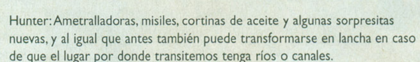
A diferencia del arcade original, en el que la única consigna era reventar a los malos casi sin parar, el primer agregado interesante que incluyeron en este nuevo Spy Hunter es que ahora hay una trama detrás de todo lo que sucede y la acción transcurre a lo largo de diferentes misiones con objetivos muy claros.

Un detalle bastante llamativo es que aquí cumplir correctamente los objetivos que nos van dando no sólo nos sirve para pasar a la siguiente misión, sino que la máquina va llevando un conteo de la cantidad de cosas que fuimos haciendo bien y la suma de esos objetivos nos irá habilitando diferentes series de nuevos niveles y algunas otras cositas.

La dinámica del juego es bastante parecida a la del original, o sea que también vamos a mil por hora por los distintos escenarios mientras reventamos a los malos que se nos crucen por delante, sólo que aquí las cosas se ven de una forma similar a la de juegos como los de la serie Twisted Metal.

En cada escenario hay muchas formas de llegar a donde nos piden y la mayoría de las veces nosotros tenemos la chance de elegir cómo hacerlo, lo que nos da un poco más de variedad, eso sin mencionar que los chiches con los que viene equipado nuestro auto harían temblar al mismísimo James Bond.

Si de arsenal se trata, nuestro vehículo tiene las mismas armas que se veían en el viejo y querido Spy Hunter: Ametralladoras, misiles, cortinas de aceite y algunas sorpresitas nuevas, y al igual que antes también puede transformarse en lancha en caso de que el lugar por donde transitemos tenga ríos o canales.



A pesar de que las cosas que tenemos que ir haciendo no son de lo más rebuscadas, la dificultad es bastante exigente y la acción no da respiro, de manera que si les gustan los juegos onda Twisted Metal o Vigilante 8 y están buscando un título que ofrezca algo más, aquí lo tienen.

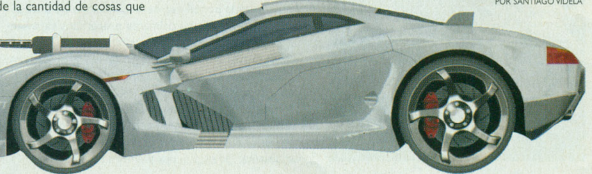
Gráficamente, Spy Hunter es de lo mejor y en todo momento la calidad y el nivel de detalle de los modelos de los vehículos, así como también los de los escenarios son de primera.

Lo más notable es que a pesar del considerable tamaño de los escenarios, rara vez se experimentan pérdidas de velocidad, por lo que podremos jugarlo perfectamente en todo momento.

Este nuevo Spy Hunter también tiene varios modos multiplayer, que a pesar de no ser tan interesantes ni tan espectaculares como las misiones normales, son un agregado bastante copado con el que se van a poder sacudir a tiros con sus amigos un buen rato, como para variar un poco.

En pocas palabras, sin ser lo más original del universo, Spy Hunter es un juego repleto de acción, muy entretenido, que de seguro a muchos de ustedes los puede llegar a sorprender así que estén atentos, porque realmente vale la pena.

POR SANTIAGO VIDELA





PS2 TIME CRISIS II

7.3 MUY BUENO

NAMCO
GENERO: Arcade de tirines
SIMILAR A: House of the Dead

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: GUNCON (pistola)



Todos conocemos uno de los mejores arcades de tirines que tiene el mundo de los video juegos, y los arcades de salón. En esta oportunidad, Namco nos presenta su tercera versión consolera.La mecánica de juego es bien conocida, así que vamos a pasar por alto esta parte. El agregado más significativo que trae es que ambos jugadores pueden tomar caminos diferentes cuando juegan. Esto quiere decir que, en ciertos puntos de los escenarios, cada uno podrá tomar un desvío, para después reencontrarse con su compañero, o no. Apovechando todo el poder de la consola, la parte gráfica hace uso, aunque no abuso, del hardware de la PS2: Tiene muy buenos efectos y animaciones.

El juego viene acompañado por la Guncon (la pistola, para quienes no saben) la cual se conecta a uno de los puertos USB vienen con la consola.

Además de juego pricipal, se incluyeron tres versiones: una para entrenarnos el uso del arma y puntería, la segunda llamada Quick & Crash, y la última, Shoot Away 2, en la que podremos practicar tiro al plato.

Sintetizando: Time Crisis II tiene pequeñas innovaciones con respecto a otras versiones, y de seguro será más que bienvenido por los fanáticos de la saga.

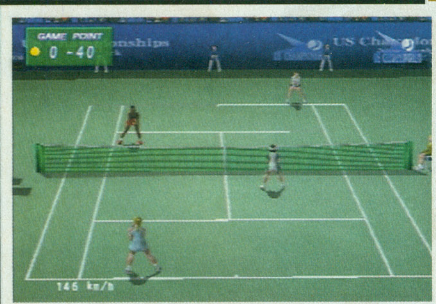
POR DIEGO EDUARDO VITORERO

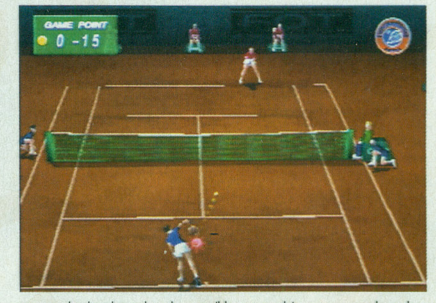
PS2 WTA TOUR TENNIS

7.8 MUY BUENO

KONAMI
GENERO: Tenis
SIMILAR A: Virtua Tennis, sólo en algunos aspectos

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO





Este juego de Konami se trata de una mezcla entre arcade y simulador; a diferencia de otros como Virtua Tennis, que es puramente arcade.

WTA TT está basado en el tenis femenino. Por ende, podremos elegir a jugadoras como Martina Hingis, Lindsay Davenport, Serena Williams, Monica Seles o Ai Sugiyama.

Como decía en un principio, el juego combina dos estilos de juego, y lo hace muy bien, aunque tengamos en cuenta que cuanto más arcade, más divertido es; esto ya quedó demostrado. En WTA TT podremos disputar partidos de tenis memorables contra la máquina o contra otros jugadores, e inclusive jugar dobles contra la máquina, un amigo o combinados. El juego aporta todos las clases de golpes posibles, como drives, reveses, voleas, globos, bolas cortadas, etc.

Algo para destacar es la excelente inteligencia artificial del juego. Aun en el nivel intermedio, nos hace la vida imposible para que podamos ganarle y, a veces, nos hace jugadas o tiros que no dejan pagando. También incluye un modo parecido al de Virtua Tennis, llamado (¿casualmente?) World Tour. Los gráficos son simples, pero con buenos detalles en los movimientos de las competidoras. El sistema de control es muy sencillo y fácil de aprender a dominar.

WTA Tour Tennis es un muy buen juego, aunque por ahora, sólo para la ponja de la PS2.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO



9.0 CLÁSICO

GEARBOX SOFTWARE / SIERRA
GENERO: Arcade 3D
SIMILAR A: Red Faction

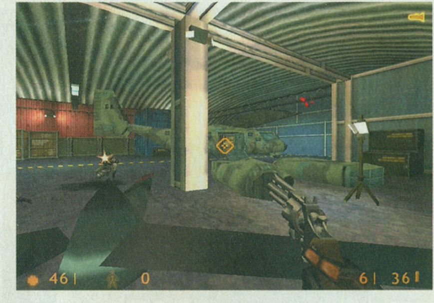
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA:
JOYSTICK ANÁLOGO

Ya pasaron cuatro años desde la salida de Half-Life para PC. Aun recuerdo ese 1996 como uno de los mejores para el mundo de los Arcades 3D en la PC. HL llegó para quedarse, pasando por arriba a otro excelente título como lo fue Unreal, que apareció unos meses antes.

Después de muchos rumores, y de su cancelación inminente para la consola de Sega, HL aparece para los usuarios de PS2.

El juego incluye tres modos para jugarlo.

El primero es la misma versión que salió a fines del ´98 para PC. Como dije en una oportunidad, el nombre de Gordon Freeman recorrió el mundo en pocos días; así se llama el personaje principal. Gordon F. es un trabajador de la compañía Black Mesa, encargado de un proyecto de máxima seguridad. Algo salió mal durante un experimento y, sin quererlo, abrieron una puerta hacia otra dimensión, dominado por criaturas que encontraron la posibilidad de conquistar el mundo. Freeman enseguida se puso manos a la obra, y comenzó la limpieza de los alienígenas, pero se encontró con la oposición del ejército (quienes no quieren dejar evidencia alguna de lo sucedido), contra los que tiene que luchar también. Este el modo principal del juego, el cual nos brindará más de veinte horas de suspenso y acción.



Luego tenemos uno llamado Decay, con niveles totalmente diferentes que, incluso, no salieron nunca para PC, y que podremos recorrer en forma cooperativa. Esta opción puede ser jugada por un jugador y con un personaje que maneja la maquina como compañero, lo que no hace imprescindible que estén dos personas para jugar, y nos obligará a cambiar de vez en cuando de personaje para realizar tareas y seguir avanzando.

El último es el modo multiplayer. Simples combates deathmatch. Aquí podremos jugar con un amigo a pantalla dividida en algunos de los mapas. Como pasa en Red Faction, la mayoría de las armas tienen un disparo primario y uno secundario. Además, podremos utilizar ametralladoras y otras armas que encontremos ocasionalmente para hacerle frente a los enemigos.



Los gráficos de Half-Life han sufrido algunos cambios con respecto a las versiones pasadas. Tal cual sucedió en Half-Life: Blue Shift, se agregó el pack de modelos en alta resolución para los personajes del juego. Este pack hace que nuestros compañeros y enemigos se vean con mejor definición que su par de PC (claro que si los usuarios de PC instalan el pack, también podrán hacer uso de éste).

Otro de los puntos que le va a favor, es que el juego emula a la perfección el sonido al caminar sobre cualquier tipo de superficie. La ambientación también está muy bien lograda, ¡y más de una vez se pegarán un julepe que ni les cuento!

Lo único que le puedo criticar a la soberbia producción de GearBox, es que el juego, en ocasiones, tironea un poco, pero fuera de eso no hay nada que objetar. Es una maravilla.

Half-Life seguramente será uno de los mejores títulos que pasarán por las manos de los usuarios de PS2. Así que si les gusta el género, éste es su juego.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO





PS2

F1 2001

8.5 EXCELENTE

EA SPORTS
GENERO: Carreras de F1
SIMILAR A: F1 Championship Season 2000
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO



EA Sports vuelve a la carga con su reconocida saga, una de las mejores tanto en consolas como en PC. Algo que se destaca por sobre el resto en Formula One 2001 es la parte gráfica, que alcanzó un grado de realismo digno de un juego para PS2. También hay que destacar que, por más autos de haya en pantalla, y aun con lluvia, los cuadros por segundo no bajan para nada; se mantienen constantes y con una fluidez de movimiento increíble.

F1 2001 incluye a la actual temporada de la categoría. Podremos correr en alguno de los 17 circuitos, con cualquiera de las once escuderías y los 22 pilotos que las conforman. Desde el veterano Michael Schumacher hasta el novato Juan Pablo Montoya.

El control de los autos fue pulido con respeto a F1 Championship Season 2000. Los monoplazas se manejan más suavemente, se nota robustez en los mismos.

El sonido y la ambientación también son algo impresionante. Si hay algo que me encanta escuchar es al motor del auto gatillando a 9000 rpm.

No hay nada que pueda hacer que F1 2001 caiga de puntaje abruptamente, ya que tiene todo lo que los fanáticos del circo de la F1 necesitamos.

POR DIEGO EDUARDO VITORERO



PS2

NHL 2002

8.5 EXCELENTE

EA SPORTS
GENERO: Hockey sobre hielo
SIMILAR A: NHL 2001, pero mucho mejor
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

La nueva versión del juego de la National Hockey League es uno de los mejores juegos deportivos que podemos encontrar para PS2. Se le agregaron muchas cosas, además que se mejoraron otras tantas. El sistema de replay, en medio del partido, es uno de los nuevos agregados. Cuando le damos un golpe duro al rival, la pantalla se pone roja y nos muestra el golpe desde tres cámaras y ángulos diferentes. Otro caso es cuando nos quedamos mano a mano con el arquero del equipo contrario. En este caso, la pantalla se pone azul, la cámara se pone desde atrás del portero y, a medida que nos vamos acercando, se va levantando levemente para que podamos ver hacia dónde tirar; pueden configurarse la frecuencia con la que quieren que se muestren este tipo de repeticiones. También tenemos algo que se llama "emotion meter", que es una utilidad que mide la emoción del público que está en las tribunas. Tiene unas barras de estado, de mínimo a máximo, y si habilitamos la opción, cuanto más nos aliente nuestra fanaticada el equipo mejor jugará, por lo menos por un breve tiempo. Comentarios precisos, y a veces graciosos, hacen que nos metamos de lleno en el juego. Obviamente, sin olvidarnos las tribunas, sonidos típicos de un partido de hockey, los patines que levantan la escarcha del suelo, los palos y cuerpos cuando golpean entre sí, y todas esas cosas que nos sacan el aliento. Lástima que no tiene una opción para jugarlo por Internet. Bueno, como Ferzzola me dio sólo media página para hacer este análisis... ¡Chauuu!





POR DIEGO EDUARDO VITORERO

DC MAT HOFFMAN'S PRO BMX

7.5 MUY BUENO

RUNECRAFT / ACTIVISION
GENERO: FreeStyle
SIMILAR A: Dave Mirra FreeStyle BMX

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JUMP PACK

Mat Hoffman's Pro BMX ya hizo su paso por la gris de Sony y, en estos momentos, ya está disponible para los usuarios de PC. Básicamente, viene a ser algo así como un Tony Hawk´s Pro Skater uno y medio, ya que tiene cosas del primer Tony Hawk, y otras del segundo. En cada una de las pantallas tendremos cinco objetivos por cumplir, como por ejemplo juntar las letras para formar la palabra "trick", hacer una cierta cantidad de puntos, romper algún objeto determinado, y las mismas que vimos en su versión para PSX. Por cada objetivo que cumplamos, el juego nos irá dando unas tapas de revistas, las cuales nos servirán para habilitar nuevos escenarios. A medida que vayamos habilitando pantallas, tendremos que competir contra otros jugadores, a ver quién hace el mejor promedio en puntos, y si logramos obtener alguna medalla podremos pasar a la próxima pantalla. También podremos crear un parque para hacer acrobacias, asignándole los elementos que creamos convenientes. Uno de los puntos que más se le pueden criticar a Mat Hoffman's Pro BMX, en su versión para DC, es que los gráficos podrían estar un poco más a la altura de las capacidades que tiene la consola. Fuera de esto, es un juego que el usuario de DC, y adepto a al género, no puede dejar pasar.





POR DIEGO EDUARDO VITORERO

PSX EUROPE RACER

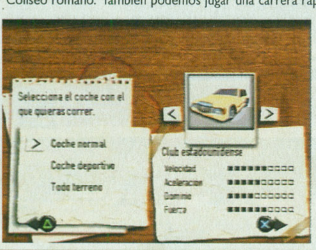


6.0 BUENO

DAVILEX / KOCH
GENERO: Carrera de autos
SIMILAR A: Hay varios juegos de este tipo

JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: SHOCK / RUMBLE

Otro juego más de autos para la Play, y van... En Europe Racer podremos correr en cualquiera de los 20 circuitos, recreados en diez países del Viejo Continente; más precisamente en lugares como la Torre Eiffel, el Big Ben, la Plaza Roja de Moscú y el Coliseo romano. También podemos jugar una carrera rápida, una carrera a muerte súbita, una de a dos o intentar batir alguno de los records en las pistas. El juego en sí es bueno, pero no tiene nada que no hayamos visto antes, además que posee unos gráficos bastante feitos y la temática no es muy entretenida que digamos. Tenemos para elegir a ocho personajes, cada uno con sus propias habilidades. Además, nos da la posibilidad de elegir entre más de 25 automóviles distintos, en 3 categorías: Deportivos, todo terreno y Touring Cars. La verdad que el juego me aburrió, y bastante. Bueno, termino la nota acá, y me pongo a escribir la de Tony Hawk 3.



POR DIEGO EDUARDO VITORERO

PS2 THIS IS FOOTBALL

7.6 MUY BUENO

TEAM SOHO / SONY
GENERO: Fútbol
SIMILAR A: Más a FIFA que a WE

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO



Qué juego les gusta más, Winning Eleven o FIFA? Seguramente todo dirán WE; aunque es bueno tener otras opciones que no sean las dos mencionadas. This is Football, vendría a ser como un híbrido entre FIFA y WE. Aprovechando la licencia de la FIFPro, el juego incorpora nombres reales para futbolistas de todos los continentes. Esta licencia ha permitido introducir más de 5.000 jugadores reales, divididos en más de 300 equipos y 30 tipos de competencias y torneos, incluyendo las principales ligas europeas, equipos clásicos, selecciones nacionales, súper equipos o equipos que podemos personalizar.

Gráficamente hablando, se puede decir que cumple con su función. Tiene buenas expresiones faciales, movimientos, diseños atractivos (tanto en el campo de juego como en los jugadores).

Quizá sería bueno que el juego se vuelque a ser un simulador o un arcade, y no una mezcla de ambos. Por lo menos en esta oportunidad, quedó demostrado que se puede hacer un muy buen título que combine los dos estilos de juego.



POR DIEGO EDUARDO VITORERO

DEMON`S CREST

Traemos un título bastante especial ya que en su momento fue toda una sorpresa que no muchos conocieron. Salido nada menos que de las arcas de Capcom, Demon´s Crest para Super Nintendo fue uno de los primeros RPG de acción visto de costado, cosa que generó un gran éxito allá por el año 1994, época en el que esta consola, que todavía hoy por hoy sigue vigente, era lo mejor del mercado.

Básicamente, Demon´s Crest es bastante parecido a otros títulos hechos por Capcom, como Ghouls´n Ghosts por ejemplo, pero solo superficialmente ya que en este caso se le incluyeron muchas cosas más propias de un RPG, con las que se lograron resultados asombrosos. En primer lugar, a pesar de que Demon´s Crest se juega como cualquier otro arcade de plataformas, aquí tenemos acceso en todo momento a un inventario en el que podemos ir asignando nuevas habilidades y poderes a nuestro personaje en base a los objetos que vamos agarrando o comprando en distintos lugares. Muchos de los objetos que vamos consiguiendo durante esta aventura, incluso le dan a nuestro protagonista la habilidad de transformarse en otras criaturas con habilidades diferentes, que en cierto momento nos serán de mucha utilidad y que estamos obligados a aprender a usar de acuerdo con la situación que nos toque enfrentar.





Otro detalle interesante es que luego de los primeros niveles introductorios podemos salir a un enorme mapa en el que podemos viajar libremente de un lugar a otro recorriendo distintos escenarios en búsqueda de una serie de objetos que necesitamos antes de enfrentar al malo más grosso, o sea que también tiene el mérito de haber sido uno de los primeros de este estilo en ofrecerle al jugador libertad de acción y una trama no lineal.

Una vez terminado un escenario, también nos es posible volver a recorrerlo más adelante, para buscar cosas que podamos habernos olvidado anteriormente o simplemente para comprar cosas nuevas que nos puedan ayudar a mejorar a nuestro personaje.

Por el lado de los gráficos, Demon´s Crest fue de lo mejor que Capcom ofreció en esa época y todavía hoy en día la calidad de este juego sigue siendo excelente. Una de las cosas más llamativas de este juego siempre fue la calidad de sus diseños tanto para los protagonistas, como enemigos principales y secundarios, al igual que la forma espectacular en la que estaban animados.

Los escenarios por su lado no sólo eran de lo mejor, sino que además había una enorme variedad que estaba bastante por encima de lo que se veía en aquel entonces. La ambientación de todo también era de primera y además, todo esto estaba acompañado por una banda de sonido que para la época era de lo mejor.

Demon´s Crest también fue un juego bastante avanzado en cuanto a efectos especiales, ya que aprovechaba bastante bien muchas de las ventajas que el hardware de la Super Nintendo ofrecía, creando impresionantes efectos de transparencias, iluminación y demás cosas que no eran muy comunes en esos tiempos, como ser el efecto tridimensional que se logró para las secuencias en las que viajábamos por el mapa principal.

No cabe la menor duda que Demon´s Crest fue un juego bastante poco común y de lo más exitoso que produjo Capcom en su paso por la era de los 16 bits. En estos momentos este juego es y sigue siendo una de las mejores alternativas para aquellos nostálgicos jugadores que todavía tengan una de estas consolas en sus manos, por lo que les aseguro que si pueden conseguirlo no se van a arrepentir.

POR SANTIAGO VIDELA

CONSOLAS VS. PC

POR MAXIMILIANO FERZZOLA Y DIEGO VITORERO

Y llegamos a la emocionante conclusión de la justa entre las consolas y la PC, que se vino desarrollando en los últimos números de la revista. Los cinco rounds finales a pura piña... ¿quién gana? ¡Seguí leyendo!

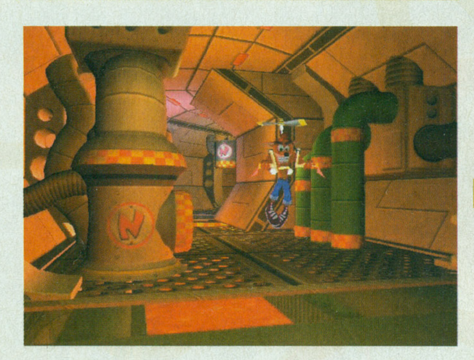
ROUND 5: JUEGOS DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS

Por MaX FerZZoLa

Esta la tenemos fácil. En la PC existen cientos de FPS que entran dentro de la categoría acción. Pero, pareciera ser que acción, en el mundo de las PC, es sinónimo de FPS. No existe un universo tan variado como en nuestras queridas consolas. Nosotros tenemos una gama amplísima de juegos del género que pasan desde arcades de peleas copados, tiritos con pistola, navecitas, robots y, claro, algún FPS de esos que hicieron temblar a los usuarios de PC.

Por el lado de las plataformas, la PC casi no existe. Muy de vez en cuando se deja ver un título por aquellos lados, pero la mayoría son olvidables. Desde que existen las consolas, los saltitos sobre plataformas pasaron a ser su especialidad. Por algo Mario es la mascota de Nintendo, Sonic de Sega y Crash Bandicoot de Sony. ¡Punto para las consolas!

CONSOLAS: 3 / PC: 2



ROUND 6: ESTRATÉGICOS

Por MaX FerZZoLa

¿Estratégicos en consolas? Hmmmmm... No, no lo creo. Existieron algunos intentos. Pero... como que todos apestaron. El Pad de las consolas no está diseñado para este género, y los desarrolladores -todavía- no han sacado provecho del mouse que ahora soportan las consolas de última generación. Nunca un Age of the Empires, ni un Tropico -para citar dos ejemplos copados- se dejo ver por estos lares. Y se sabe que en la PC estos juegos abundan y son muy pero muy buenos en su mayoría. ¿Otro ejemplo? Heroes of Might & Magic en su versión PS2 es un título excelente, pero mucho más arcade que en la encarnación original. ¡Punto para las PC!

CONSOLAS: 3 / PC: 3

ROUND 7: HARDWARE

Por MaX FerZZoLa

A veeeeeeer... uno para poder jugar un juego de última generación en el mundo de las PC se tiene que comprar una muuuuuuuy buena máquina, placa de video, memorias -entre otros tantos etcéteras-. Y ahí no se acaba todo, no. Al año ya tenemos que andar cambiando cosas que nos quedaron desactualizadas para poder correr ese único juego que parece hecho para la Skynet. Uno nunca está al día. Ok, si tenemos la mejor máquina los juegos se ven re-lindos. Pero uno en una consola -que duran más de cuatro años- pone un juego y sabe que va a andar y se despreocupa del resto. Además, con una buena televisión conectada al equipo de música emulamos lo que una PC tiene para ofrecernos. ¡Punto para las Consolas!

CONSOLAS: 4 / PC: 3

ROUND 8: MUNDO ONLINE

Por Jerry Vitorero

Doh! Hay que reconocer que en esto las consolas son nuevitas nuevas y las PC les llevan un abismo de distancia. Extensos mundos Online se ciernen en el horizonte de las compatibles. Parece un universo paralelo. Además, la mayoría de los títulos aprovecha la conexión online de estas maquinolas. No así en el mundo de las consolas. Tenemos un... Phantasy Star Online y algún juego que se puede jugar en línea, pero ahí se acabo. La DC había dado los primeros pasos en este rubro pero... no se hace más. Además, a Seganet nos teníamos que conectar por módem y desaprovechábamos las únicas conexiones que nos permitían jugar más o menos como la gente, como el cablemódem o el ADSL. Sí... ¡Punto para las PC!

CONSOLAS: 4 / PC: 4

ROUND 9: VARIOS

Por MaX FerZZoLa

Las consolas no se tildan, tienen más tiempo de vida sin ponerle un peso encima, por ahora no existen esos parches molestos que asolan los juegos de PC, no tenemos que lidiar con configuraciones de acá ni de allá. Simplemente ponemos un juego y lo jugamos. Algunos dirán: "Sí, pero la PC sirve para hacer un montón de cosas que en las consolas no se puede hacer. Tenemos procesadores de texto, planillas de cálculo, podemos programar y todo eso." Sí, bueno... pero me aburro... esto es una revista de juegos y nosotros queremos jugar. ¡Punto para las consolas!

RESULTADO FINAL:
CONSOLAS: 5 / PC: 4

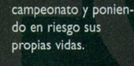
Una pelea reñida, sin lugar a dudas, pero en el mundo de los fichines, las consolas triunfan -y eso que no incluímos el género de peleas, que en la PC NO EXISTE-. Claro, ustedes pueden discernir o elegir un mundo u otro porque sus géneros preferidos predominan en tal o cual plataforma. Pero en un análisis así de imparcial y objetivo, no queda otra que reconocer que las consolas reinan. ¡Larga vida al Rey!

DRIVEN

POR CARLA CALLEGARI

GUION: Sylvester Stallone **PRODUCEN:** Elie Samaha, Renny Harlin, Sylvester Stallone **ESTRENO:** Noviembre 2001
REPARTO: : Burt Reynolds, Sylvester Stallone, Cristian de la Fuente, Estella Warren, Gina Gershon, Robert Sean Leonard.

Existe algo más aburrido que ver durante casi dos horas Formula Indy? Si, ver el mismo tiempo a Stallone en pantalla. ¿Y por qué curiosa razón, entonces, les recomendaría este film? Fácil. La película es buena, y tiene todo lo necesario para entretener y disfrutar: tomas impecables, persecuciones en medio de la ciudad, choques espectaculares, autos volando en el aire y partiéndose en pedazos, todo esto filmado al estilo Matrix, y con un montaje dinámico, en medio de una historia que, si bien no es nada original, logra el interés y la tensión necesarias para sostener el relato.



HISTORIA SOBRE RUEDAS

El joven Jimmy Blye, un piloto principiante, se destaca en medio de la temporada del campeonato de Formula Indy, robando las primeras posiciones; pero la fama repentina, la presión de su manager / hermano, más la ambición de triunfo de su jefe, logran en este inexperto muchacho una conmoción emocional, producto de la cual comienza a perder el control en la pista, devolviéndolo a los últimos puestos y poniendo en riesgo su carrera.

La única opción que les queda se llama Joe Tanto (interpretado por Stallone) un ex campeón retirado que podría convertirse en su mentor y guiarlo en la pista. Deseoso de demostrarle a su jefe que todavía tiene pasta de ganador, Joe acepta el trabajo y comienza la difícil tarea.

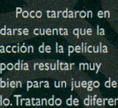
Pero no todo es tan fácil en este círculo de relaciones, donde las novias, ex esposas, antiguos rivales y ex compañeros se cruzan, comprometiendo el campeonato y poniendo en riesgo sus propias vidas.

Mucha acción, buena música y personajes heroicos, en una película que mezcla la velocidad, el drama y la espectacularidad de los accidentes en las pistas de carreras, gloriosamente magnificados.





RAMBO EN INDIANÁPOLIS



Poco tardaron en darse cuenta que la acción de la película podía resultar muy bien para un juego de carreras arcade, y qué mejor que la PS2 para demostrarlo. Tratando de diferenciarse de títulos como Cart Fury, los realizadores Bam Entertainment se esmeraron en dar a DRIVEN características singulares y llamativas, tanto en jugabilidad como en efectos visuales. Además del obligado modo arcade y multiplayer, tendrá un modo historia (para los que se quedaron con ganas de otro final); el tratamiento de los autos será especial donde cada jugador podrá cambiar las características de manejo a su gusto, contando con variedad de modelos de hasta 5.000 polígonos cada uno, que correrán a 60 cuadros por segundo. Podremos elegir entre todos los personajes del film, y algunos nuevos creados exclusivamente. Respetando una de las características de la película, no siempre deberemos correr para ganar, ya que nuestro equipo es de dos hombres, y a veces nuestra función será limitarnos a bloquear a los contrincantes para dejar llegar a la meta a nuestro compañero.



Ajusten sus cascos y prepárense para grandes choques, vueltas por los aires, vértigo y velocidad, en este título que saldrá al mercado el mes próximo en USA.





INDY POCKET

También podremos pilotear a Joe Tanto en nuestras Game Boy Advance de Nintendo, gracias a la versión de DRIVEN que está siendo desarrollada por Crawfish Interactive, que contará con perspectiva isométrica y estará más cercana a la conducción arcade que a la simulación realista. Sin fecha prevista de salida, se estima estaría lista para fines de este año.



¡SE ATRASA EL LANZAMIENTO DE LA XBOX!

Como leen, la Xbox se atrasa -solo unos días- y está vez no tiene nada que ver con el atentado contra USA. Microsoft anunció que la fecha de lanzamiento original -el 8 de noviembre- se atrasaría unos 7 días. Igual, sigue saliendo antes que la GameCube de Nintendo que, recordemos, se había atrasado hasta el 18 del mismo mes. El Hardware se estaría fabricando en Guadalajara, México -¡aguante el tequila, manito!-. Para el día de lanzamiento la Xbox tendría entre 15 y 20 juegos a su disposición y más de 30 para fin de año. Estos días de más, aseguran ejecutivos de Microsoft, serían para que el lanzamiento sea tan espectacular como se espera que sea. Ese mismo día habría entre 1 millón y 1.5 millones de unidades a la venta. 299 dólares saldría la Caja X y... ¡ya quiero una!

¡JUEGOS DE FINAL FANTASY UNLIMITED!

Anime Dream reveló los planes de Squaresoft de desarrollar una serie de juegos del anime. Según fuentes extraoficiales, Hironobu Sakaguchi, creador de la saga, tiene planes de desarrollar una serie de juegos de Final Fantasy Unlimited, el nuevo anime de la saga. Claro, a estas alturas se sabe muy poco de los detalles, ni plataformas, ni lo qué, ni de qué, ni por qué. Así que comiencen a soñar con otra Fantasía Final.

LOS TÍTULOS DE XBOX SE PODRÍAN PATCHEAR

Sí, con todo lo que esto quiere decir. En el mundo de la PC, por las acuciantes fechas de cierre, los desarrolladores sacan sus productos incompletos y con errores a sabiendas que después, con un emparchado, lo arreglan todo. Hasta esta noticia la gente que quería desarrollar juegos para una consola tenía que limar hasta las últimas asperezas para presentar un producto terminado. A los consoleros no nos agrada nada esta notica de Bill, PARA NADA. Y los usuarios de PC deben estar condescendiendo, con razón, a los Xbox-maníacos ya que nadie mejor que ellos para enteder que es lo que esto significa. Snifffff...

¡NOTICIAS SOBRE LOS PLANES MULTIPLATAFORMAS DE SEGA!

Sega se viene con todo. Ok, canceló el Shenmue II para la Dreamcast norteamericana. Pero los juegos que promete desarrollar para otras plataformas lucen más que apetitosos. Sega continuará el desarrollo de franquicias que ya demostraron ser una maza: Virtua Fighter, Crazy Taxi, Sega Rally y House of the Dead, Sonic the Hedgehog, Space Channel Five y la serie Sakura Wars.
También revitalizará clásicos antaños como: Space Harrier, Nights, D, Enemy Zero y la serie Shining Force. En el 2002 serán 10 los títulos originales y completamente nuevos que Sega piensa lanzar y 15 en el 2003. Sega y Microsoft se aliaron para traernos muchos proyectos copados. Uno de ellos seria el desarrollo de una recreativa con el hardware de la Xbox y una secuela del clásico de clásicos Outrun. El Sonic Team apoyará a Microsoft en el desarrollo de contenido para su red de juegos online. Sega y Sony se unirán para desarrollar una red de televisión por Internet. Y, en cuanto a Nintendo, Sega apoyará con todo a la GameCube y al Gameboy Advance.
Sin lugar a dudas, Sega tendrá un año atareado... esperemos que den los frutos que los usuarios nos merecemos.

OTRO THE HOUSE OF THE DEAD

Sega se encuentra preparando la tercer parte de The House of the Dead para la Xbox. Mindfire Entertaiment está filmando la película. Así que... ¿por qué no hacer una versión digital de la película en forma de juego? Como para aprovechar el marketing ¿vio? Y en eso también está Sega. Todavía no se sabe la consola que recibiría este juego, pero hasta el director y los guionistas de la peli están ayudando en el desarrollo del mismo. Saldría terminando el 2002 o a principios de 2003. No se sabe de qué trataría, pero la peli narra lo acontecido en una Isla de la costa de Florida llena de monstruos y bichos feos. De alguna manera, se organiza una fiesta Rave en la Isla y... claro, los zombies no saben bailar y se enojan.

¡MÁS Y MÁS SUIKODEN III!

Konami confirmó la versión USA de Suikoden III. Teníamos nuestras dudas ya que muchos juegos de la saga salieron solo por las tierras de oriente. Pero no teman, la aventura que promete alucinar a los amantes de la saga, va a llegar en "algun momento de 2002". Pronto tendremos más detalles jugosos de esta producción de Konami. Este verano el juego se va a dejar ver en Japón asi que lo conseguimos de importación y les contamos todo. ¡Hasta entonces!

¡¡METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY EDICIÓN LIMITADA!

Los fans orientales de Snake van a poder poseer la mega edición para coleccionistas de sus aventuras: Konami de Japón tiene planeado lanzar, este 29 de noviembre, y solo por las tierras del Sol Naciente, una edición de coleccionistas de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Esta edición traerá un libro de 72 páginas con arte y muchos chusmeríos de como fue hecho un título de esta envergadura. Si esto te parece poco, desde adentro de la poderosa caja limitada, un muñequito de Snake te va a saludar. Un Action Figure, como le dicen, a todo poder. Además -síiiiii, hay más-... ¡un DVD lleno de material inédito de la saga! Por aquellos lares la edición saldrá 9.800 yenes.

READERS CORNER

¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¡Me compré una rata nuevaaaaaaaaa! Síiiiiii, es la masa. Es toda peludita y cuando la apretas no dice nada. En realidad, es una ratita, chiquitita y regordeta. La otra se la quiere comer viva, porque le está sacando protagonismo. Así que hay que tenerlas separadas. Todavía no le puse nombre, se escuchan propuestas. En el próximo número les mostramos una fotito. ¡Manden nombres para la ratita!

Este mes el correo quedó heeeermoso... no sé, gustó. Espero que a ustedes también. Pamela volvió con sus dibujos y además nos mandó un collage de fotos muy copado. Les mandamos un saludo grande a Patricio Cavalieri, a Horacio Serván y a todos aquellos que se acordaron de nosotros y nos mandaron una carta o mail. ¡No me los acuerdo a todos, che!

Rubén XXX000

Si algunos de ustedes me preguntara que es lo que más me gusta de ella no le sabría responder. Pódría decir que es linda, distinguida, elegante, que está muy bien... pero me quedarái corto, ella es mucho más. Antes hubo otras, por supuesto: españolas y americanas en su gran mayoría; pero ella no puede compararse con ninguna, es única. Además es argentina ciento por ciento. Recuerdo cuando nos conocimos. Había ido a retirar mi dieta mensual de historietas a cierta comiquería y allí estaba, perdida entremedio de las revistas de Spider-Man, X-Men y los Fantastic Four. Y se veía tan bonita, tan distinta a todas. Imagínense mi cara al enterarme que era tan apasionada a los videojuegos como yo, un sueño hecho realidad. Salimos juntos y desde ese mismo día nos volvimos inseparables. Han pasado más de dos años y hay entre nosotros, muchas experiencias compartidas (juegos de por medio) y hasta he presenciado el nacimiento de su hermana menor.

Además, les cuento una cosa... cada vez está mejor. Muchos pensarán que me estoy a una mujer, otros a un personaje virtual; pero mi chica no es de carne y hueso, ni está compuesta de polígonos. No se llama Lara Croft, Angelina Jolie, Britney Spears o Kazumi. ¿Les doy una pista? Es de papel y tiene un corazón de oro. ¡Su nombre es Next Level y es la mejor de todas!

Ayyyyyyy... ¡me enamoré!

Amigos de Next Level, es imposible no enamorarse de su revista, cada vez está mejor, lo repito. Sigan así que cuentan con todo el apoyo de nosotros, los lectores, que mes a mes esperamos ansiosos para ir corriendo al kiosco y hacernos de un ejemplar.

Lo sabemos, Rubén, y es por eso que a pesar de la situación todavía nos mantenemos a flote y con la moral intacta. Podemos no ser la mejor revista de videojuegos del mundo, pero si algo tenemos muy en claro, es que sí tenemos los mejores lectores del mundo entero. ¡Gracias por ser como son!

1) Vi la película de Tomb Raider y me pareció una más del montón, no puede compararse con los juegos. Mucha acción, buena fotografía y protuberancias mamarias que desafían la ley de la gravedad (no recuerdo haber visto a Angelina tan pechugonas en otras películas ¿tanto le crecieron? hmmm...), pero la esencia de Tomb Raider se perdió. Para empezar, la Jolie no se parece en nada a Lara, por mucha silicona que se le ponga y trensas que se le hagan. Lara no pierde la sensualidad, ni el porte por muchos tiros que dispare, mientras que "Angie" parece un marimacho dando saltos de aquí para allá. El mayordomo de Miss Croft es un viejito pesado que en el juego nos va siguiendo hasta cuando nuestra heroína va al baño. Digo yo, en la película ¿será que el viejo se murió y dejó el puesto al eunuco de su hijo? o ¿nuestra adorable heroína encontró la fuente de la juventud y le dió de beber? Incognita, eso no lo contaron (vean la película por lo de eunuco). Siempre veía a Jean Ives (a pesar de ser peladito y con algunos kilitos de más) como futuro candidato de Lara y no al marmota de Alex Guest (personaje sacado de un comic de Top Cow que dejó de publicarse por lo malo). En definitiva, todo estaría bien si el film no se llamará Lara Croft: Tomb Raider, sino "Angelina Jones y su mayordomo eunuco" o "Indiana Jolie y la máquina de hacer guita" (con perdón de Spielberg)

Sí, más allá de gustos personales, las películas y los videojuegos no se llevan muy bien cuando se pasan de un mundo a otro. Son contadas las excepciones a la regla. ¿Porqué? Y... por lo general es el resultante de que las películas basadas en videojuegos no son exclusivas para el fan de los fichines -que suele ser muy cultista y detallista-, sino que se universaliza el lenguaje y se quitan elementos importantes para que cualquiera que vaya a verla pueda entender de que la va, sin necesidad de que se tenga que jugar todos los juegos de la saga en cuestión. ¿Se acuerdan de la peli de Mario Bross? Brrrrr... eso sí que fue asqueroso. Por eso, a veces, es mejor no entusiasmarse con las producciones hollywoodenses. ¿El resto que opina?

2) Podrían hacer una nota sobre ustedes, el staff de Next Level (como laburan, la tarea de cada uno, etc...) Peñalver, Ferzzola, Varsano, Laborde y toda la muchachada del equipo son tan famosos como nosotros como Mario y Sonic.

¡Muchas gracias! Igual, no te creemos nada. Podríamos, claro que sí. Pero como que eso es algo ajeno mundo de los videojuegos ¿no? Así que esperamos saber la opinión de los otros lectores. ¿Quieren, como plantea Ruben, que gastemos dos o tres páginas de la revista para comentarles como hacemos la revista? Esperamos sus cartas o mails al respecto.

3) Carla Callegari ¿Quién es esa chica? ¡Fotos, please!

Jajajajaja, ¡están todos locos con Carlita! Yo no les puedo prometer nada, de ella depende... se hace la interesante, como todas las mujeres ¿viste? Igual, en este número tenemos un Collage de fotos de Pamela, la Sex Simbol de la NL. ¡Aguante Pame!

4) Por último, díganle al cretino rompe sueños, destructor de ilusiones, artista frustrado y totalitarista de Walter Kreischitz (Reader's Corner, Next Level N° 30) que Katsura, Kawamori, Nomura y Mikimoto empezaron así, mandando sus trabajos. Y, para amargarlo más, le mando mi wonder chica, con su wonder pistola y sus wonder revistas (¿Se acuerdan de Rika, Reader's Corner, Next Level N° 22?)

¡Sí que nos acordamos! A propósito, fuera de broma, me colgué el dibujito como poster en la pieza. ¡Es la masa! Acá lo tienen todos para que me envidien... lero lero...

Maxi Olivera

¡PRIMICIA EXCLUSIVA! Luego de extensas averiguaciones y descubrimientos, se llegó a la conclusión de que no solo existirian 10 mandamientos, sino que tambien habría un onceavo que diria: "os comento que los 10 anteriores mandanientos seran perdonados (si son violados) simplemente adquiriendo la Biblia del videojugador, esta es argentina y se podrá conseguir todos los meses en cualquier kiosco de revistas, se llama: Próximo Nivel (Next level)"

¡Amén!

Bueno muchachos, soy Maxi tengo 14, una PSX y PS2. Disculpen la intro, espero que les guste y publique mi carta. No les quiero chupar demasiado las medias diciendo todas esas

bolu@#%=°, ustedes ya saben que son la mejor resvista de video games in the world, no hace falta que les diga más.
En cuanto a PS2 tengo unos 8 juegos (GT3; Crazy Taxi; WE5; F1 2001; Red Faction; Zoe; Paris Dakar Rally; TMBlack y proximamente Silent Hill 2).
Question 1: ¿Para cuando el FFX acá? ¿Van a traducir también las voces a inglés?
El juego sale en enero de 2002. Y esperamos -y queremos creer- que sí.
Question 2: ¿Qué juego me recomiendan? (Uno GROSSO)
Hmmmmmm... si te estás por comprar Silent Hill 2, otro que no te tiene que faltar es el Ico.
Sin ningún otro particular....me voy a inglés que se me hizo tarde.

Leonardo

Me parece una idiotez lo que las compañías estan haciendo, sacar casi todo lo que tiene que ver con las Torres Gemelas de sus producciones, porque seguro dentro de un par de años van a hacer la película del atentado como lo hicieron de casi todos los hechos aberrantes de la historia ¿o me equivoco?
Cambiando de tema, ya que se están quedando sin espacio ¿porqué no ponen un correo de lectores en DATAFULL?
Heyyyyyyy, no es mala idea. Vamos a ver si se puede implementar...
Bueno me despido.
Chauchas
P.D.: ¿Para cuando el informe de como se hace un videojuego?
En cuanto te descuides. Estamos buscando gente que se dedique al asunto, para que ellos les cuenten que hacer. El problema es que son tan pocos...

Gonzalo Perez

¿Que tal? soy un fiel lector de ustedes (muestra de ello son las diversas cartas que me han publicado, cosa que agradezco). Como verán, la presente no es nada de otro mundo; es más, no es para que la publiquen ni mucho menos, sino para sugerirles una sección, que por lo menos ocupe media carilla, pero que seria una buena idea. Me refiero a una seccion dedicada a las paginas personales de los lectores, de esa forma, podriamos no solo hacer mas popular nuestras paginas, sino tambien conocer las de otros, y compartir ideas mutuamente. Si les parece una buena idea, les paso la mia www.galeon.com/dreamcast-cl . De paso les digo que la miren y me cuenten que les parece. Gracias
Nos gustó mucho lo que nos sugerís. Pero no tanto como para dedicarle una sección especial. Con el correo basta y sobra ¿no crees? Así que si tienen una página personal, mándenos la dir que se las publicamos acá. A propósito, dense una vuelta por la página de Gonzalo que está genial.

Alfredo de Barrios

En realidad quisiera saber, ya que me olvide de preguntar, donde se pueden conseguir esas remeras que tienen que están copadísimas!!!!!! Hablo de las remeras de XPC, hay de NL?
Saludos
La otra carta era muuuuuuuy larga Alfredo, pero te queremos igual. Asi que te publicamos la cortita ¿ta bien? Sobre las remeras... hmmmm... las mandó a hacer el Marto, porque el es un chico re chik, a mi no me quisieron dar ninguna. Son como de edición limitada y las que hay deben estar todas sudadas. Así que no te las recomiendo.

Fernando Lopez

¿Qué tul? Estaba con mi Dreamcast en la cama jugando al Soldier of Fortune, y mientras cargaba me dieron ganas de escribirles. Veo que se nota la muerte de la DC y la agonía de la PSX y la N64, para ser sustituidas por las PS2 y GC respectivamente. La XBOX no reemplaza a la DC (en realidad no tiene reemplazo). Sus páginas están llenas de informes con esas últimas siglas, a la que sumamos a la GBA, que tiene sus juegos divididos en 2 categorías: los que aprovechan la calidad de la máquina, y los que aprovechan que vende y tratan de chorear.
Tengo una duda: me está copando la XBOX y quiero saber si hay algún problema con traer una de yanquilandia.
No, no hay problemas, salvo que los juegos que Microsoft distribuya por estos lados, no te van a andar. Y vas a tener que comprar todo importado. Yo diría que esperes a ver los planes de Microsoft Argentina antes de comprar una máquina importada ¿te parece?
Me había copado lo de la carta del mes y estaba pensando en escribir una totalmente al revés (para que sufran tratando de leerla), pero se acabó. No me gustó que la gente se quejara diciendo que podía haber acomodado, plagio, etc. Al final se quedaron sin el pan y sin la torta, y tanto por solo un juego de la consola que tuvieran.
...saicarg, !osE¡
Muy copada la competencia entre consolas y PC, y hasta ahora estuve de acuerdo en todas sus decisiones.
¿A ver que te parece la definición?
Tocando el tema de las mujeres y los videojuegos, ya que tengo una hermana de 9 años, pude ver que les gustan los juegos de Disney y lo fácil. No es por ser machista, pero mi hermana está 2 minutos sin poder pasar un nivel y me pide que se lo pase. No les gusta jugar de a 2 y menos con un hombre que pasa más tiempo que ellas jugando, porque se hartan de perder y hasta te insultan y lloran. OJO, yo hice esto con mi hermana de 9 años y no con una de 14, y fue solo con una persona, puede ser distinto y hasta totalmente contrario (lo digo ahora antes de que me peguen). También vi lo de la elección por juegos fáciles en mi prima de 16, que no sale del Tetris y el Pac-Man porque los otros no los entiende o se harta de pensar. Las he visto echándole la culpa de perder a la máquina (?) Repito: NO ME TOMEN COMO MACHISTA, solo digo lo que veo en un par de mujeres que juegan y es la pura verdad.
Ya terminó de cargar así que me voy a jugar.
Saludos, Fer
PD: soy capaz de responder a la pregunta que aqueja a toda la Argentina: por qué Sibarita es tan rica?
Porque...no, papá no lo mandes que todavía no les respondí, nooooooo. (je)
¿Probaste con un yogurt?

Agustin

Hola, ¿cómo andan muchachos de Next Level? Les mando este mail para contarles un poco de mi. Me llamo Agustin y vivo en Beccar. Me encanta su revista, y del género es la única que leo por la buena onda que le ponen. Yo personalmente los sigo desde el número 4. Realmente los envidio muchísimo, por que tienen un laburo de la p&%@ madre. Ojo, no estoy diciendo que sea facil por que sino estaríamos todos ahi laburando para ustedes. Lo que les quiero decir es hacen lo que les gusta (a quien no le gustaría, en lo que respecta al mundo de las consolas), se divierten la pasan bien, por lo que reflejan sus notas o sus comentarios.
Si, estamos chochos. Hoy por hoy, lo nuestro es un lujo.
Mi adicción a las consolas empezó con la famosísima Coleco vision, la que tenía el pad parecido a un teléfono. Después vino la Commodore 64, que para jugar a un juego estabas horas cargándolo en la cassetera.
¡LA COMMODORE 64 NO ERA UNA CONSOLA!
La aparición de la Master System de Sega fue toda una revolución para mi; la velocidad, la definición de los gráficos, la calidad de los juegos me dejaron sin palabras y sin plata, por que todos los fines de semana con mi hermano y un amigo juntabamos toda la plata que teníamos para poder comprarnos un juego. Con la llegada de la Genesis, el Master Sistem quedo totalmente destronado y se impuso la era de los 16 bits. Con esta maquinita fueron horas y horas, y más horas de mucha diver-

sión. Para peor en la casa de mi vecino, estaba la otra maravilla del género, el Super Nintendo y ahí fue donde conocí al gordito bigotudo (Mario). Después de eso siempre se armaban las polémicas de cual era mejor: Sonic o Mario. Un tiempo más tarde mi pasaje por el mundo de las consolas tuvo un periodo negro y estuve desconectado mas o menos un año y medio (menos mal que fue en la epoca de la Sega CD).
¡JA!
Mi reencarnación se llevo a cabo con la máquina de Sony, la cual disfrute hasta el último centímetro. La que vendí hace 2 meses para comprarme a su sucesora y ahí empezaron las dudas. Ahora el mercado de las consolas es mucho mas grande y la variedad es bastante amplia. Pero yo tengo dos máquinas en mi cabeza, la Game Cube de Nintendo y la Playstation 2 de Sony. En un principio en mi cabeza siempre lideraba la PS2, pero despues -con el tiempo- y las noticias suyas la carrera se emparejo a tal punto que no sé que maquina comprarme. La noticia que me aniquiló fue la de Nintendo que se hizo con los derechos de la mejor saga de la historia: "La saga de Resident Evil ". Cuando me entere de eso no lo podia creer. No podia creer como a Sony se le habia escapado de las manos los derechos del Resident Evil. La cruda verdad es que a mi, personalmente, lo que me hace dudar son los juegos, por que al final lo que termina haciendo a una máquina son los juegos y no la maquina en si. Otra cruel realidad es que al final de cuentas (en mi opinión) los juegos son los que hacen vender a una máquina, por eso ahora la lucha de los derechos de los juegos y ahí esta el error de Sony de confiarse mucho con su tan preciada máquina.
Bueno espero no haberlos aburrido mucho con mi mail.
¡Para nada, che!
Les agradecería mucho si ustedes me pudieran dar una mano a elegir una de estas dos maquinas con opiniones personales (les agradeceria mucho sino hacen comparaciones por es mas dificil elegir).
Entendé, Agustín, que para nosotros es imposible recomendarte una consola. Como vos bien decís, depende de los juegos y de los géneros que más te gusten a vos. Para que veas como viene la mano: Ferzzola se va a comprar una Xbox, por la variedad de títulos, Peñalver ya se decidió por la GameCube porque es fanático de Nintendo, Marto Varsano se queda tranquilo con su PlayStation 2. Los demás todavía lo están pensando. La máquina que quiera comprarse cada uno, depende de los gustos personales de esa persona. A esta altura, no creemos que ninguna de las máquina fracase - ¡esperamos que no!- sino que van a atraer a diferentes públicos, por lo que tendrán diferentes juegos.
Bueno les deseo lo mejor.
¡Nosotros también!
Si alguien tiene una opinion parecida les dejo mi mail para charlar. Mail: agus_tomasella@hotmail.com

Matias Tau

Hola, jovenes redactores de la revista de videojuegos por excelencia. How're you? Fine? I hope so. Bueno basta de ingles y comencemos con la carta. Mi nombre es Matias, llevo 19 años contaminando el planeta con mi existencia y en este momento soy alumno regular de la facultad de ingeniería de La Plata (o sea que soy de la plata, ¿quedo claro?)
Clarísimo. Durgan Nallar es de aquellos lares. Seguro que siempre te lo cruzas. Es un tipo con cara de arruinado y pelo largo rubio, con pancita cervecera. Si lo ves, corré... ¡en serio!
Acabo de aprobar unas materias bastantes jodidas, asi que si yo me tomo la molestia de comprar la revista todos los meses ustedes, lo minimo que podrian hacer, es felicitarme ¿no?
¡Felicitaciones!
Desde ya muchas gracias.
No hay por qué...
Les quería comentar, queridos redactores, que yo soy fanático de los videojuegos desde que tengo uso de razón y que pase por todos los sistemas habidos y por haber (Dinacom, Family, Sega, Snes, N64, PSX, etc) obvio que no me los compré a todos, soy de clase media (uy, me olvide que esa clase en nuestro queridisimo pais ya no existe) Buenooo...baja digamos, pero jugue a todos los juegos que puedan imaginar. Me encanto el retrogames que le hicieron a Axelay, yo soy uno de los afortunados que le pudo jugar y les faltó mencionar que era mas jodido que tirar una piedra al piso y errarle. Deberían hacerle un Retrogames a el Batman Returns, otro de Konami que era fantástico y tambien dificil.
Mis disculpas, pero era bastante, bastante malo.
Gracias a mi N64 termine el maravilloso Conker.
Yeaaaaaah! ese si que fue un buen juego.
Y a mi parecer es lo mejor que jugue hasta la fecha. Diría que esta codo a codo con Zelda y Metal Gear. Les cuento que en este momento ahorro con mucho sacrificio para una de esas máquinas que a uno lo hacen mearse encima, pero estoy muy indeciso entre la Play2 y la GameCube, por ahora espero. Bueno creo que eso es todo, lo que les quería comentar me encanta el trabajo que hacen con la revis mes a mes y es digno de admiración. Me parecio terrible lo que le paso a usa con el WTC y esto pego feo en los videojuegos, Metal Gear 2 ya lo esta sufriendo y no se que tan feo se puede poner.
Ah! un mensaje para Ferzzola: Sos un grande por tener una rata como mascota, yo tambien quiero una, pero en mi casa hay muchos gatos por lo que se hace dificil ¿no?
Sí, además las mujeres se caen a tus pies cuando les decís que tenés una rata como mascota...
Bueno, mañana debo estudiar mucho por lo que me despido, como diría mi buen amigo Conker: It's gonna be one of those days.. Chau!
See ya!

Kai Thostrup

¡Hola amigos Next Levelianos!
Me llamo Kai y soy de Bariloche. Hace exactamente 3 días que cumplí 17 años. Bueno, no tengo que decirles que su revista esta muy por encima de las demas, es excelente y los felicito por su gran trabajo. Les comento que soy un feliz, aunque decepcionado, usuario de la fabulosa Dreamcast, que en mi opinión tiene capacidad de sobra para seguir dando y dando.
Sí, todavía estamos lamentando la decisión de Sega. La pucha...
Pasando la intro queria hablar un poco sobre el terrible incidente ocurrido este mes. Realmente fue shockeante ver por TV el avion volar directamente y hacerse m#$%&@ contra una de las Twin Towers, y mas espeluznante aún ver a las pobres personas tirarse desde el piso 100 del edificio, que van golpeando contra las paredes del mismo y no terminan nunca de caer, terrible. Mi cuñado esta en USA estudiando y me comento que la ciudad (Daytona) esta llena de carteles con mensajes como "make them pay, Bush" y ese tipo de cosas, que me hacen pensar la terrible guerrota que se puede venir (ojala, que no).
Es algo que nos preocupa a todos... y para todavía no podemos entender la razón de ser...
Bueno, queria comentarles esto porque me parecio interesante. Espero que publiquen mi carta como un regalo de cumpleaños y que llegue a tiempo para la revista de octubre.
Para la de Noviembre, quedó :)
Una pregunta:
¿Es posible que el Tony Hawk`s 3 llegue a la DC?
Vitorero me dice que no se ha dicho nada y que la ve muuuuuy difícil.
Un abrazo a todos por ahí
¡Y por ahí!
Eso es todo por este mes. Pero miren, lo tenemos al querido Oso en como El Más Buscado, las obras de arte de Pamela y el excelente poster que tengo en mi pieza de Rubén ¡Nos vemos dentro de un mes! o lo que falte para el primero del mes entrante... ustedes entienden...

READERS GALLERY



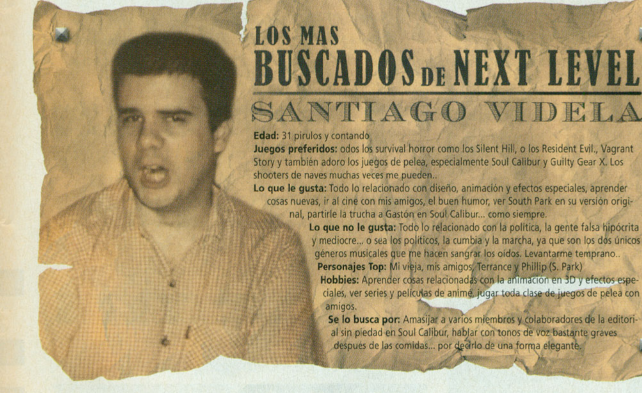
PAMELA



PAMELA



RUBEN



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

SANTIAGO VIDELA

Edad: 31 pirulos y contando

Juegos preferidos: odos los survival horror como los Silent Hill, o los Resident Evil., Vagrant Story y también adoro los juegos de pelea, especialmente Soul Calibur y Guilty Gear X. Los shooters de naves muchas veces me pueden..

Lo que le gusta: Todo lo relacionado con diseño, animación y efectos especiales, aprender cosas nuevas, ir al cine con mis amigos, el buen humor, ver South Park en su versión original, partirle la trucha a Gastón en Soul Calibur... como siempre.

Lo que no le gusta: Todo lo relacionado con la politica, la gente falsa hipócrita y mediocre... o sea los politicos, la cumbia y la marcha, ya que son los dos únicos géneros musicales que me hacen sangrar los oídos. Levantarme temprano..

Personajes Top: Mi vieja, mis amigos, Terrance y Phillip (S. Park)

Hobbies: Aprender cosas relacionadas con la animación en 3D y efectos especiales, ver series y películas de animé, jugar toda clase de juegos de pelea con amigos.

Se lo busca por: Amasijar a varios miembros y colaboradores de la editorial sin piedad en Soul Calibur, hablar con tonos de voz bastante graves después de las comidas... por decirlo de una forma elegante.

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!

Carta: **NEXT LEVEL** - Correo de Lectores - Laprida 1898 11° G (1425) - Capital Federal
E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡La carta del mes fue, queridos muchachines, pero no aflojen y sigan mandando esas bellas misivas que tanto nos gustan!

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



21- Samba de Amigo
Resumen de todos los juegos de Dreamcast a la fecha • Trucos: Análisis del GameShark para DC

22- The Bouncer
Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection Hidden & Dangerous ¡y más!

23- FIFA 2001
Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

24- XBOX
Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

25- Final Fantasy X
Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

26- Phantasy Star Online
Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

27- Onimusha Warlords
Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

28- The Simpsons Wrestling
Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

29- Gran Turismo 3
Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

30- Electronic Entertainment Expo 2001
Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

31- Twisted Metal Black
Red Faction • Winning Eleven 2001 • Sonic Adventure 2 • Mario Party 3 • Dark Cloud ¡y mucho más!

32- Heavy Metal Geomatrix
Gran Turismo 3 • Final Fantasy The Movie • FIFA 2002 • Technomage • Outtrigger ¡y más!

33- Devil May Cry
Los juegos y el animé • Final Fantasy X • Resident Evil: The Movie • Soldier of Fortune • Code Veronica X

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por e-mail a:

ventasnl@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¡Ahora el método de contra reembolso no tiene recargo!

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS



Nuestra GARANTÍA!!
en cada una de
nuestras consolas
y accesorios
VIDEOMUNDO
ENTRETENIMIENTOS
SERVICE
Oficial
VIDEO MUNDO
MENDOZA